360 | GAMECUBE | PLAYSTATION2 | XBOX | PC | DS | GBA | PSP
Videogiochi
018 | MARZO APRILE 2006 | €6,00
JOHN WOO PRESENTS
STRANGLEHOLD
Dal regista di Mission Impossible
il Max Payne della nuova generazione
PLAYSTATION 3
Quante chance ha Sony di dominare
anche la prossima generazione di console?
DS LITE
La nuova versione del Nintendo DS
Più piccola, più luminosa, più sexy
BLACK
Ultimi fuochi d'artificio su PS2 e Xbox
con l'esplosivo shooter di Criterion
PREY
Lo sparatutto in soggettiva
che ribalta le regole del gioco

DEAD OR ALIVE® 4

Bellezza devastante.

www.deadoralivegame.com

XBOX LIVE

TECMO 100% GAMES

Team NINJA

16+ www.pegi.info

Dead or Alive è un marchio registrato di Tecmo, LTD. Dead or Alive® 4 © 2005 Tecmo, LTD. Team Ninja e i loghi Team Ninja sono marchi depositati o registrati di Tecmo, LTD. Tecmo è un marchio registrato di Tecmo, LTD. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, i loghi Xbox e il logo Xbox Live sono marchi depositati o registrati di Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o in altre nazioni.

Jump in.

XBOX 360™

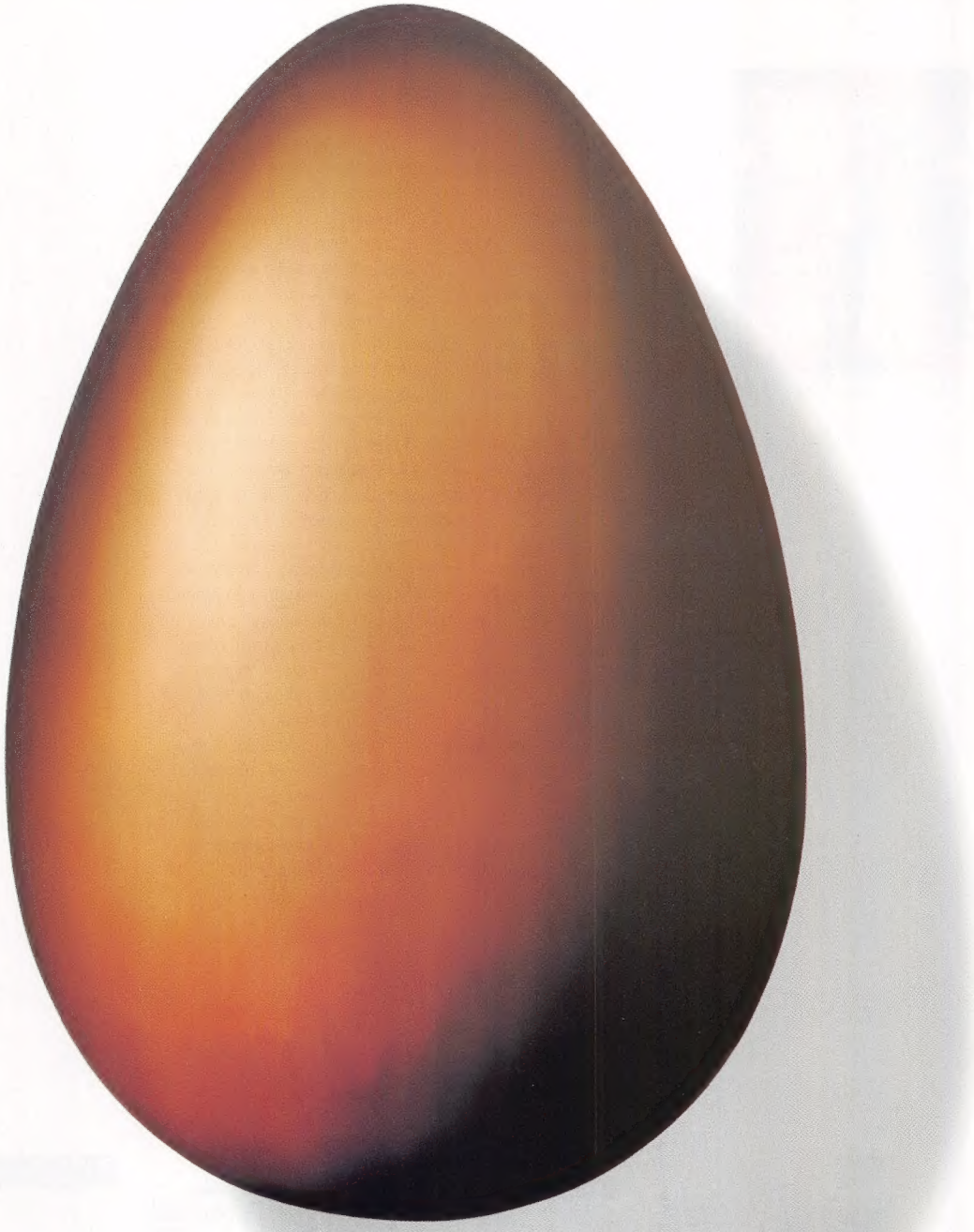
Se avete già sfogliato le pagine del qui presente numero di **Videogiochi** prima di approdare a questa avrete notato il cambiamento. Se non l'avete fatto, lo noterete. Comunque, nuova grafica. È sempre bello dare una rinfrescata alle pagine di tanto in tanto. Commenti ed obiezioni possono essere inviati al solito indirizzo.

I più distratti si staranno chiedendo che fine abbiano fatto i voti in fondo alle recensioni. Risposta: sopra, nella scheda informativa di ogni titolo recensito. Ad alcuni di voi sarà forse collassata una valvola cardiaca quando lo sguardo non ha incrociato ciò che si aspettava lì sotto, ma tranquilli, i voti ci sono ancora. Formalmente non cambia nulla. Sopra, sotto, destra o sinistra, il voto è voto ovunque lo si metta. Ma di fatto questa scelta vuole anche lanciare un messaggio: la recensione viene prima del voto (ideologicamente, perché di fatto ora il voto compare prima della recensione).

Tanto sui forum quanto sulle pagine di questa rivista si dibatte spesso sul significato, sulla utilità e sulla necessità di riassumere una critica complessa quanto il medium che analizza in uno, dieci, cento espressioni numeriche. C'è chi propone nuove soluzioni (emoticon, aggettivi, addirittura ritratti di recensori immortalati nell'espressione che meglio ne rappresenti il parere) e chi opterebbe per un 'commento finale'. I motivi, poi, sono fra i più disparati: recensione e voto non concordano. Il voto X dato al gioco A non ha lo stesso 'significato' dello stesso voto dato al gioco B. Ma il 7 su 10 di oggi varrà 7 su 10 anche fra dieci anni?

E allora **Videogiochi** dice: leggete. Perché sul numero prossimo potremmo mettere i voti a caso, sul successivo dividerli tutti per due, su quello ancora dopo moltiplicarli per tre uno sì e due no, e non cambierebbe assolutamente nulla per chi usasse la cortesia di leggere. **Videogiochi** scrive per comunicare, altrimenti si limiterebbe ad alzare palette da bordo vasca. Buona lettura.

COVIAMO UNA CERTEZZA. RENDERE LA LEUCEMIA UN MALE SEMPRE GUARIBILE.



Il 31 marzo, 1 e 2 aprile cerca nella tua città le uova di Pasqua dell'AIL.

Dai il tuo contributo per sostenere la ricerca e la cura delle leucemie, dei linfomi e del mieloma.

Se vuoi sapere quali sono le piazze con le uova dell'AIL chiama il numero **064402696** o visita il sito **www.ail.it**

Sede Nazionale Via Ravenna, 34 - 00161 Roma

c/c Postale n.873000

AIL
ASSOCIAZIONE ITALIANA
CONTRO LE LEUCEMIE-LINFOMI E MIELOMA
ONLUS

SOTTO L'ALTO PATRONATO DELLA PRESIDENZA DELLA REPUBBLICA

SI RINGRAZIA L'EDITORE CHE PUBBLICA GRATUITAMENTE QUESTO ANNUNCIO

ARMANDO TESTA

Videogiochi

REDAZIONE
Andrea Minini Saldini direttore responsabile
Marcello Cangialosi editor
Stefano Zurlini grafica e impaginazione

HANNO COLLABORATO
Andrea Babich, Gianluca Belvisi, Marco Benoit Carbone, Matteo Bittanti, Giuseppe De Riso, Alberto Falchi, Gianluca Loggia, Roberto Magistretti, Massimo Maietti, Max Marino, Paolo Paglianti, Erik Pede, Mattia Ravanelli, Federico Res, Massimo Rovatti, Paolo Ruffino, Simone Soletta, Giacomo Talamini, Claudio Tradardi

Una copia: €6,00
Una copia arretrata: €6,00 + €4,00 di spese di spedizione
Abbonamento: €26,00 (6 numeri)
Per abbonarsi inviare l'importo con assegno bancario, con carta di credito oppure versarlo sul conto corrente postale n°43950203 intestato a: Future Media Italy Spa, via Asiago 45, 20128 Milano

PUBBLICITÀ
Future Media Italy SpA
via Asiago 45, 20128 Milano
Telefono 02 2529161 r.a.
Fax 02 25706378
Marco Bertolotti direttore vendite

TRAFFICO
Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera
E-mail: traffico@futureitaly.it

AGENZIE TERRITORIALI
MEDIAWAVE S.r.l.
via Domenico Sansotta 97, 00144 Roma
Tel. 06 52205210 Fax 06 52277082
NEWMEDIA NETWORK S.r.l.
Centro Direzionale Isola F11, 80143 Napoli
Tel. 081 7345479 Fax 081 7345075

EDITORE
Future Media Italy SpA
via Asiago 45, 20128 Milano
Telefono 02 2529161 r.a. Fax 02 26005520
E-mail videogiochi@futureitaly.it
Web www.gamesradar.it

Bernardo Notarangelo amministratore delegato
Andrea Minini Saldini publishing director
Clara Gazzola direttore amministrativo
Anna Tedone responsabile diffusione
Stefano Lisi stefano.lisi@futureitaly.it
marketing & business development manager
Cosma Rebagliati produzione@futureitaly.it
direttore produzione
Stampa Mazzucchelli S.p.A. Settimo Milanese (MI)
Distribuzione esclusiva Italia Parrini & C. SpA
Viale Forlanini 23, 20134 Milano
Via Vitorchiano 81, 00189 Roma

Pubblicazione bimestrale registrata al tribunale di Milano il 17/03/03 al numero 193. Poste Italiane Spa. Spedizione in abbonamento postale - D.L. 353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano. Future Media Italy SpA è titolare esclusivo per l'Italia dei diritti (c) Future Publishing Limited. Tutti i diritti di riproduzione sono riservati. Per i diritti di riproduzione, l'Editore si dichiara pienamente disponibile a regolare eventuali spettanze per quelle immagini di cui non sia stato possibile reperire la fonte.

ABBONAMENTI
Per informazioni:
tel. 02/26005517 fax 02/26005512
dal lunedì al venerdì
E-mail abbonamentivg@futureitaly.it

ARRETRATI
Per informazioni:
tel. 02/26005517 fax 02/26005512
dal lunedì al venerdì
E-mail arretrativg@futureitaly.it
Tempo massimo di evasione dell'ordine 90 giorni

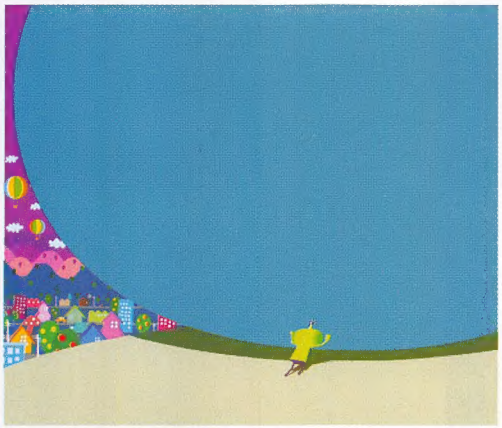
Future Media Italy è parte di Future plc.
Future pubblica riviste specializzate, dedicate a persone che condividono una passione. Il nostro intento è di soddisfare tale passione creando riviste che offrano qualità, informazioni attendibili, giudizi e consigli per gli acquisti e che siano piacevoli da leggere. Pubblichiamo oltre 150 riviste in Italia, Regno Unito, Stati Uniti e Francia. Più di 100 edizioni internazionali vengono inoltre pubblicate in altri 30 Paesi in tutto il mondo.
Future plc è una quotata al London Stock Exchange (simbolo: FUTR).

Roger Parry non-executive chairman
Greg Ingham chief executive
John Bowman group finance director
Tel +44 1225 442244 www.futureplc.com
Atlanta Bath London Milan New York
Paris San Diego San Francisco

JOHN WOO'S STRANGLEHOLD 46
Dai creatori dello sleeper hit *Psi-ops* un tie-in cinematografico sviluppato per next-gen dal potenziale spettacolare

PS3 CONTRO IL MONDO 50
Come la prossima console di Sony si sta preparando per seguire il cammino di PS2 nella battaglia per la conquista del salotto

VIDEOGIOCHI DI CARTA 58
Una guida completa all'allestimento della libreria videoludica definitiva, con saggi, raccolte fotografiche e volumi di poesie

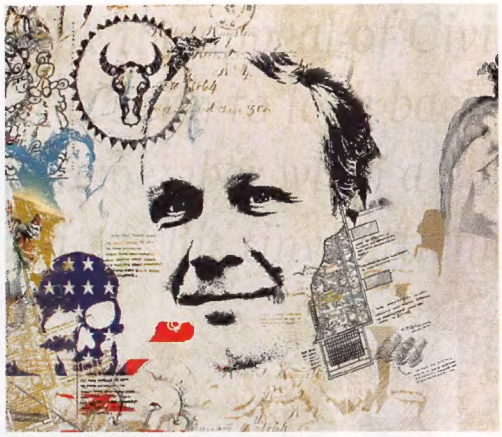


WE LOVE KEITA TAKAHASHI 74
Con la sua palla, il Principe ha catturato i cuori di giocatori e sviluppatori. Ma il suo creatore merita il successo di cui gode?

SOMMARIO

MARZO APRILE

Speciali



SID MEIER'S CONVERSATION 68
Il padre di *Civilization* parla dell'ultima incarnazione della serie e di come è riuscito a cambiare il mondo dei giochi strategici

E inoltre...

6 Prima pagina
Notizie, interviste e curiosità

20 Biffovision
Visione artistica

21 Mattscape
Fenomenologia del videogioco

22 The Guest
Ritratti di un mondo online

23 Missing in Action
Le storie infinita

24 Mightier than the Sword
La sottile linea fra lavoro e divertimento

25 Il Kaibano
Drugs of WarCraft

80 Costruire un futuro
Climax rivela come lavorare su next-gen

86 Maestri del ritmo
Visita agli studi statunitensi di Harmonix

92 L'opera fantasma
StarCraft Ghost è vivo e vegeto

96 Gli imprendibili
Reflections prova a stupire col nuovo *Driver*

134 La Storia di...
Jet Set Willy

138 Time Extend
Alla (ri)scoperta di *Beyond Good & Evil*

142 Forum
L'opinione dei lettori

SOMMARIO

CONTINUA

Preview

PREY

360, PC 28

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

360, PC 30

FAR CRY INSTINCTS: THE NEXT CHAPTER

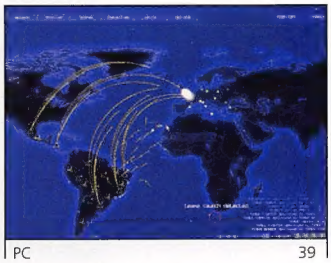
360, Xbox 32

GEKIDO THE DARK ANGEL

PSP 34

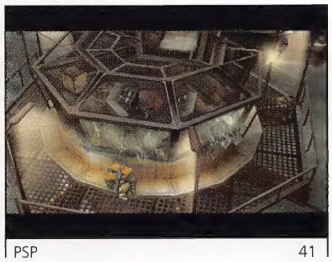
GHOST RECON ADVANCED W.

PC, 360, PS2, Xbox 36

DEFCON

PC 39

BAD DAY LA

PC, XBOX 40

KILLZONE LIBERATION

PSP 41

URBAN CHAOS RIOT RESPONSE

PC, PS2, Xbox 42

VALKYRIE PROFILE SILMERIA/LENNETH

PS2, PSP 44

Review

BLACK

PS2, Xbox 102

DEAD OR ALIVE 4

360 104

ROGUE GALAXY

PS2 112

RYU GA GOTOKU

PS2 114

TOURIST TROPHY

PS2 120

GAUNTLET SEVEN SORROWS

PS2, Xbox 124

24 THE GAME

PS2 125

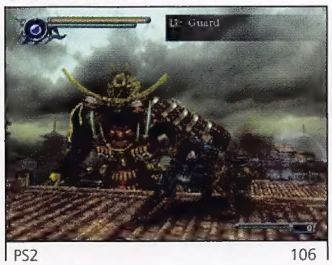
PHOENIX WRIGHT

DS 129

BKWN KATAMARI DAMACY

PSP 130

ONIMUSHA DAWN OF DREAMS



PS2 106

KINGDOM HEARTS 2

PS2 108

MGS3: SUBSISTENCE

PS2 110

TOCA RACE DRIVER 3

PC, PS2, Xbox 116

SEGA RALLY 2006

PS2 118

FULL AUTO

360 119

IKUSAGAMI

PS2 121

RULE OF ROSE

PS2 122

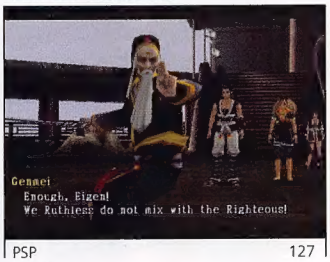
TRAPT

PS2 123

GUITAR HERO

PS2 126

KEY OF HEAVEN



PSP 127

MARIO & LUIGI PARTNERS IN TIME

DS 128

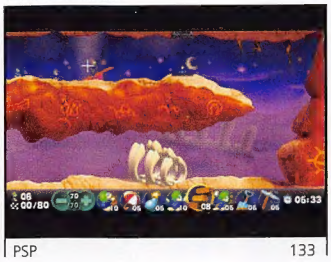
ANIMAL CROSSING WILD WORLD

DS 131

EXIT

PSP 132

LEMMINGS



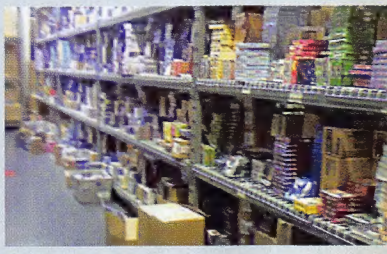
PSP 133

PRIMAPAGINA

6 **Nuova luce per Nintendo**
Nintendo presenta il restyling del DS e tenta di battere ogni record di vendite

12 **LA Confidential**
American McGee parla di *Bad Day LA* e del ruolo della satira nel videogioco

14 **Consigli per gli acquisti**
Quanto tempo ci vorrà prima che la pubblicità invada anche questo settore?



16 **Back to the Future**
Come Game Quest si è messa sulle tracce dei collezionisti di videogiochi

18 **Tempi duri per Take Two**
Il colosso del publishing alle prese con incendi, cause e problemi economici

PRIMAPAGINA

HARDWARE

Nuova luce per Nintendo

Nei mesi scorsl DS ha già messo a soqquadro il Giappone. Riuscirà il DS Lite, col suo affascinante restyling, a conquistare anche i giocatori da questa parte del mondo?

Sono passati quasi due anni da quando Nintendo ha presentato al mondo il DS, sostenendo con forza che la nuova macchina non fosse affatto il successore del GBA. All'epoca l'affermazione sembrava quasi scontata: come poteva una console dall'aspetto così bizzarro essere altro che un progetto secondario? A poco più di un anno dal lancio, la realtà sembra distante anni luce dalla posizione difensiva inizialmente eretta da Nintendo. Con 13 milioni di unità distribuite in tutto il mondo, la top ten giapponese costantemente dominata da titoli DS e la stampa generalista interessata ai videogiochi portatili come mai dai tempi di *Tetris*, l'impatto del DS risulta ormai chiaro a tutti.

In Giappone sono i numeri a raccontare la storia di un'annata semplicemente fenomenale. Grazie alla regolare presenza di otto titoli DS nelle prime dieci posizioni della classifica di vendita (un dominio conosciuto in tempi recenti solo da PS2), il portatile ha totalizzato circa il 45% di tutto il software venduto in Giappone nel 2005 (secondo le rilevazioni di Media Create). Questa percentuale ha consentito a Nintendo di scavalcare Sony nella battaglia per il controllo del mercato software: mentre nel 2004 il 53% del software venduto in Giappone era indirizzato a macchine Sony e il 43% a quelle Nintendo, nel 2005 la fetta di Sony è scesa al 41%, eclissata dal 54% di Nintendo. Questa domanda di giochi è collegata in maniera diretta a eccellenti vendite hardware, che hanno visto il DS superare in scioltezza PSP di tre o quattro volte nel periodo prenatalizio, arrivando a piazzare circa 600.000 unità in una settimana. Alla fine di gennaio 2006, Nintendo ha comunicato di aver venduto circa cinque milioni

Nonostante la percezione comune secondo cui le uscite europee siano parecchio in ritardo rispetto al resto del mondo, la maggior parte dei titoli più importanti, come *Nintendogs, Mario Kart DS, Animal Crossing, Electroplankton* e *Mario & Luigi: Partners In Time*, sono già disponibili o in arrivo nelle prossime settimane

Sulle ali di questo entusiasmo Nintendo ha quindi annunciato un restyling della console, il DS Lite. Probabilmente in parte responsabile della penuria di scorte del vecchio modello, con le fabbriche che passavano gradualmente alla produzione della nuova macchina, il Lite ha già conquistato i gusti di molti giocatori ovviando a quello che è spesso considerato il peggior difetto del DS: il suo design. Scrupolosamente pulite, le linee precise e il colore accattivante del Lite traggono ovviamente ispirazione dall'iBook di Apple e, a chiara riprova di quanto sia ormai conosciuto il DS come marchio, il logo Nintendo è scomparso dal coperchio, rimpiazzato dall'assai più stiloso emblema del doppio schermo. Sebbene più piccolo del suo predecessore, il rimpicciolimento del Lite non è stato drammatico, con le dimensioni passate da 148,7x84,7x28,9mm a 133,0x73,9x2,5mm.

L'ossatura della macchina è rimasta ovviamente immutata, ma ci sono dei miglioramenti significativi in ogni comparto. Gli schermi sono più luminosi e definiti, garantendo un progresso qualitativo non lontano da quello apprezzato quando le scorte americane del GBA SP sono state rimpiazzate da display retroilluminati. Il livello di illuminazione massima dovrebbe essere sensibilmente superiore a quello attuale, consentendo però alla macchina di funzionare per otto ore di fila senza bisogno di ricarica (il Lite sfrutterà lo stesso mini-alimentatore del GBA Micro). Un nuovo controllo della luminosità permette di usare tre livelli di luminosità più bassa, consentendo ai giocatori di sfruttare a proprio piacimento la durata della batteria. Il tasto di accensione è stato riprogettato (ed è ora più simile a quello di PSP) e spostato dal davanti al lato della macchina, mentre D-pad e tasti frontali sono stati traslati più in alto, al fine di garantire un maggiore comfort: un problema riscontrato da molti possessori di DS che non disdegnano sessioni di ore anziché minuti.

Detto ciò, ancora molti interrogativi circondano l'uscita del Lite. Finora Nintendo ha rilasciato solo foto di una versione bianca, ma sembra probabile che la macchina sarà disponibili in diversi colori. Un altro dilemma riguarda lo stylus: la nuova console è più corta di un centimetro dell'originale, il che influisce ovviamente anche sullo slot del pennino, e il primo stylus era già minuscolo ai limiti della praticità. La soluzione potrebbe essere uno slot orizzontale. Un altro punto interrogativo riguarda la qualità costruttiva: il primo DS era incredibilmente robusto, ma dall'aspetto è difficile considerare lo scintillante Lite solido come l'originale. Nintendo assicura che il nuovo modello sia adeguato ai soliti standard di solidità (in effetti l'SP, oltre ad essere più snello, era persino più solido dell'originale), ma può darsi che stia già facendo i conti su tutte le custodie protettive che venderà con

di console in Giappone, con Sony che a novembre dello scorso anno ne aveva distribuite appena il doppio su scala mondiale.

Questi numeri sensazionali sono stati in parte la causa dei problemi di rottura di stock sorti a inizio gennaio: le richieste dei consumatori hanno portato ad un esaurimento delle scorte. Anche se questo ha consentito a PSP di balzare in testa alle classifiche di vendite hardware dopo molto tempo (esattamente poco dopo il lancio della macchina), la penuria di macchine non ha scoraggiato i più ansiosi di mettere le mani su un DS. La domanda del mercato è stata talmente forte che i negozi di Tokyo hanno iniziato a vendere console americane importate ad un prezzo gonfiato di ¥20.000 (€140), anziché il solito ¥12.800 (€90). Ma anche queste sono finite ben presto, spingendo i principali rivenditori a vendere console di seconda mano a ¥18.000 (€127). Gli speculatori più avidi sono stati lesti a trarre vantaggio dall'evoluzione del mercato, vendendo i propri DS per realizzare un veloce profitto prima di ricomprare la macchina quando le scorte (e i prezzi) sono tornate normali.

Nel 2004 il 53% del software venduto in Giappone era per macchine Sony e il 43% Nintendo. Nel 2005 Sony è scesa al 41%, eclissata dal 54% di Nintendo

News

Gizmondo alle corde

Le ben note vicissitudine economiche di Gizmondo sono arrivate ad una prevedibile conclusione il 20 gennaio scorso, quando la società ha fatto richiesta, mediante il SEC (la commissione di controllo della borsa americana), di passaggio ad amministrazione controllata nel Regno Unito: l'intento della domanda era quello di garantire a Gizmondo Europe 'una moratoria per la ristrutturazione finanziaria delle proprie attività'. Il 31 gennaio la sussidiaria di Tiger Telematics ha ottenuto da un tribunale l'ordine di amministrazione, subito dopo aver annunciato l'ottenimento di un prestito a breve periodo di 5 milioni di dollari e il licenziamento del 50% della propria forza lavoro. Nel ponderare il futuro, la società proseguirà regolarmente nel proprio operato, mentre le sue controllate Game Studios e Sweden AB aspettano notizie in merito. Nessun cambiamento in vista per la filiale USA.

Entrambi i modelli sono a grandezza reale in questa pagina: si nota subito come la miniaturizzazione non sia stata la priorità nel restyling, che mira invece a rendere la console più attraente per un pubblico più ampio, oltre che a risolvere alcuni problemi che caratterizzavano il DS

l'uscita della macchina. Più intrigante sembra invece la possibilità di nuove caratteristiche interne: da tempo si vocifera che Nintendo volesse aggiornare il firmware del DS una volta lanciato il servizio online WFC e alcuni prevedono che il Lite sarà in grado di scaricare demo di giochi mediante WiFi e, cosa più importante, conservarli nella propria memoria interna. Altri upgrade potrebbero includere una versione migliorata di *Pictochat* o nuove funzioni da organiser, ma Nintendo non ha ancora comunicato nulla sul Lite, al di là della data di lancio giapponese (2 marzo) e del prezzo della console (¥16.800, €118). Nessuna data e nessun prezzo confermati per il lancio occidentale, ma Nintendo assicura che l'uscita della macchina rispetterà la direzione intrapresa dalla società nel velocizzare l'arrivo di nuovi prodotti in Europa, lasciando sperare per un possibile lancio prima dell'estate.

E quell'arrivo in Occidente è fondamentale, perché nel resto del mondo il DS deve ancora affermarsi in maniera veemente come accaduto in Giappone. Le vendite dell'hardware sono state solide e l'accoglienza calorosa, ma la macchina non sta controllando la corsa con PSP in modo così convincente, con le vendite software che non si avvicinano nemmeno lontanamente al dominio incontrastato nel mercato casalingo. In particolare nel Regno Unito, mercato di riferimento per l'Europa, il DS ha piazzato un milione di unità in poco meno di un anno (l'SP aveva impiegato circa 18 mesi per arrivare al medesimo traguardo), ma le vendite software non riescono a superare nemmeno quelle del GBA, figurarsi rubare una fetta di mercato a quello inattaccabile delle console da casa. E per Nintendo, che sta costruendo il proprio futuro sull'idea che nuovi modi per giocare siano la soluzione per aprire nuovi, redditizi, mercati per il videogioco, fare del DS un successo mondiale è un passo d'importanza capitale nel dimostrare l'esistenza di un mercato per il prossimo Revolution.

Spetterà al Lite conquistare il terreno che il DS gli ha generosamente spianato? Non ci sono dubbi che il suo look possa attirare una fetta di consumatori più larga che mai: è palese che le intenzioni di questo nuovo design fossero quelle di produrre qualcosa che piacesse in egual misura ai due sessi e a utenti di ogni fascia d'età, così da capitalizzare sulla capacità del DS di attirare consumatori al di là della solita schiera di giocatori. Ma, come sempre, il rovescio della medaglia nell'attrarre nuovi acquirenti è quello di alienare chi si ritrova in mano la vecchia macchina, soprattutto con un lancio così a ridosso di Natale, quando molti se ne sono appena comprata una. Sebbene i giocatori si stiano ormai abituando all'idea di un hardware in continuo miglioramento, una pratica ormai standard nel campo della telefonia mobile e dei riproduttori musicali, il restyling sarà più difficile da digerire nel caso il chiacchierato upgrade

SITO DEL MESE

Con la presenza in costante aumento di contenuti Flash, la Rete è inevitabilmente diventata la fonte primaria di contenuti ludici con cui ingannare il tempo libero, siano essi fatti in casa, realizzati professionalmente o creati con lo scopo di reclamizzare un prodotto.

Fortunatamente Jay Bibby, un laureando in game design e sviluppo, nonché proprietario del sito Jay is Games, ha assunto l'oneroso compito di filtro per l'inarrestabile ondata di giochi Flash, lasciando passare i titoli degni e ignorando il resto della produzione. Lungi dall'essere una pagina con un elenco infinito di link, Jay is Games descrive (con veri e propri papiri) gran parte dei giochi, analizzandoli egregiamente. La sua lista col meglio del web è un archivio indispensabile dei migliori giochi usciti negli ultimi due anni, e se siete dei fan di *Orisinal*, *Eyezmaze* e ogni tipo di punta-e-clicca con cui far finta di lavorare nelle noiose ore di ufficio, avete davvero trovato il sito che fa per voi.

Sito:
Jay is Games
URL:
www.jayisgames.com/

dell'hardware offra nuove funzionalità piuttosto che semplici limature alle funzionalità base della macchina. Va detto che Nintendo ha già dimostrato più volte che essere spietati con la propria base di fan non è così rischioso come potrebbe sembrare, fin tanto che quello che si offre proponga delle attrattive innegabili, come provato da SP e Micro. Il nuovo modello potrebbe anzi rappresentare il modo più efficace per diffondere il DS presso quelle fasce che Nintendo è così ansiosa di raggiungere: una delle reazioni più comuni finora è quella di giocatori in attesa di passare alla nuova macchina e di dare il loro vecchio DS alla fidanzata o a un fratello. Le potenzialità di game-sharing della macchina, ottimamente implementate, rendono anche allettante uno scenario domestico con più di un DS per famiglia.

Ma se hardware e software hanno già dato tanto nel corso del 2005, e se la robustezza del modello originale e lo splendore di titoli come *Wario Ware Touched!*, *Mario Kart DS* e *Nintendogs* non hanno ancora convinto la maggioranza dei giocatori occidentali, allora non c'è ragione di credere che possano farlo il Lite e titoli come *Metroid Prime Hunters*. La palla passa quindi al marketing e anche qui Nintendo, a cominciare dalla solita Inghilterra, sta sperimentando nuovi modi di fare pubblicità. La sponsorizzazione di programmi generici (ultimo dei quali una trasmissione in stile 'Zelig' su Channel 4) non permette di comunicare al meglio i vantaggi del DS, ma promozioni più mirate, come quella che ha visto *Nintendogs* associato a un reality show per cani chiamato 'It's Me or the Dog' (e poi lamentatevi della televisione italiana) sembra funzionare alla grande. Una strategia simile accompagnerà l'arrivo di *Brain Training*, il gioco per DS più venduto in Giappone, nonché un titolo ritenuto fondamentale da Nintendo per conquistare l'Occidente: fra spot televisivi durante programmi d'attualità e una copertura mediatica con particolare attenzione alle testate indirizzare a un pubblico maturo, il gioco farà la propria comparsa in ogni direzione sia possibile volgere lo sguardo. Nintendo ha anche annunciato di recente che sarà lo sponsor principale della fiera Game On che, partendo da Londra, dovrebbe toccare diverse città europee. L'evento riserverà un'area indirizzata ai bambini in cui toccare con mano il Lite: una mossa astuta con cui enfatizzare contemporaneamente l'interattività dei propri prodotti, l'accessibilità dei contenuti, la sua illustre eredità nel settore e l'intenzione di spingere sempre più in là i limiti della tecnologia ludica.

Decisioni di marketing ben ponderate come queste aiuteranno di sicuro Nintendo a raggiungere quel mercato più ampio che la casa è convinta esista in tutto il mondo, anche se finora è sembrata individuarlo nel solo Giappone. È importante però ricordare che Nintendo ha di fronte una serie di interrogativi che non riguardano solo l'arrivo del Lite: il suo marchio fatica ad essere riconosciuto dal grande pubblico e, nonostante il successo del DS, la casa è ora costretta a dividere il mercato dei portatili di fascia alta (che prima monopolizzava) con Sony (anche se sia DS che PSP impallidiscono di fronte alla base installata del GBA, con 70 milioni di unità). Riuscirà il DS Lite a scatenare una rivoluzione nei gusti dei giocatori occidentali in tempo per l'arrivo della nuova console da casa Nintendo? In caso negativo, Nintendo si avvicinerà alla next generation come la regina di una nicchia redditizia, con una sicurezza economica garantita dal dominio in Giappone. Ma in caso positivo, il resto dell'industria farebbe meglio ad esercitarsi con *Brain Training* per escogitare un metodo per arrestare l'avanzata della casa di Kyoto.

Le potenzialità di game-sharing della macchina rendono anche allettante uno scenario domestico con più di un DS per famiglia.

Mentre in Italia si affiancava Eva Henger al solito *Nintendogs*, al di là della Manica Nintendo UK occupava il Museo della Scienza per presentare *Brain Training* e illustrare, di fronte ai principali media, la sua campagna marketing da oltre 1,5 milioni di euro

Litografia

Una selezione dei titoli più interessanti in arrivo per il nuovo DS Lite di Nintendo

Age of Empires

PRODUTTORE: THQ SVILUPPATORE: BACKBONE

Non il massimo dell'originalità, ma questa conversione di un classico porta su DS uno stile di gioco perfetto per un handheld, ideale per riposare le mani e allenare il cervello

Contact

PRODUTTORE: MARVELOUS SVILUPPATORE: GRASSHOPPER

Frutto di un'improbabile collaborazione fra gli autori di *Harvest Moon* e i creatori di *Killer 7*, *Contact* promette di essere un RPG online dalle ambizioni ineguagliabili su DS

New Super Mario Bros

PRODUTTORE: NINTENDO SVILUPPATORE: INTERNO

Poche informazioni sono emerse dall'ultimo E3, tanto che il nome rimane ancora sconosciuto. Ma quel 'Sarà il migliore *Mario Bros* di sempre' promesso da Nintendo basta e avanza

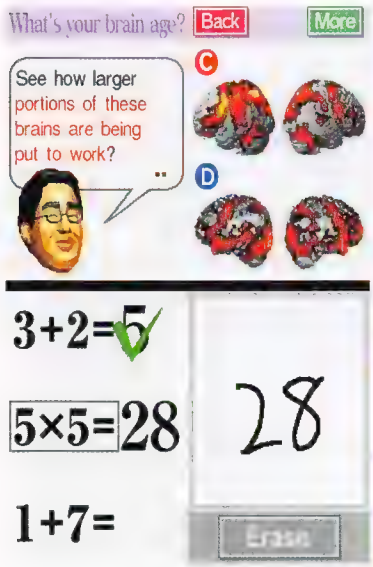
Children of Mana

PRODUTTORE: SQUARE ENIX SVILUPPATORE: INTERNO

Con nuovi screenshot sempre più intriganti, è naturale sperare che *Children Of Mana* riesca a catturare lo spirito del classico per SNES, quando verrà lanciato il prossimo mese in Giappone

Prof Kawashima's Brain Training

PRODUTTORE: NINTENDO SVILUPPATORE: INTERNO



Brain Training è stata la killer app per il DS in Giappone. Nintendo è convinta che l'inclusione del sudoku possa scatenare un analogo successo di pubblico nel Vecchio Continente

Metroid Prime: Hunters

PRODUTTORE: NINTENDO SVILUPPATORE: INTERNO

Si è dovuto attendere parecchio per il titolo più pubblicizzato per il DS, ma a maggio sarà possibile verificare di persona se il solido sistema di controllo della demo funzioni su tutto il gioco

Tetris DS

PRODUTTORE: NINTENDO SVILUPPATORE: INTERNO

Le novità (dai match WiFi a quattro utenti alla modalità per giocare tramite touchscreen) appaiono intriganti, ma saranno in molti a giocare con la versione classica di un puzzle storico

Tingle RPG (titolo provvisorio)

PRODUTTORE: NINTENDO SVILUPPATORE: INTERNO

Confermata da Iwata lo scorso anno, quest'avventura basata su uno dei compagni meno carismatici di Link rimane avvolta nel mistero, destando curiosità sull'incedere del progetto

INTERVISTA

LA Confidential

La fine del mondo è un sogno che diventa realtà per American McGee

American McGee si è fatto le ossa durante il suo periodo come level designer in id Software, ma è stato solo con *Alice in Wonderland*, una macabra interpretazione dell'opera di Lewis Carroll, che il suo nome è salito agli onori delle cronache (oltre a finire sulla scatola del gioco). Lo sviluppatore ha almeno un paio di titoli dello stesso filone nel cassetto (*Oz* e *Red*), ma il suo prossimo progetto è *Bad Day LA* (p.040), un inaspettato attacco alla cultura del terrore che avvolge ultimamente gli Stati Uniti. Proponendo tutti i pericoli contro cui un singolo cittadino dovrebbe teoricamente scontrarsi ogni giorno (dagli attacchi terroristici all'immigrazione illegale, dai disastri ecologici alla possibilità di morire strozzati da una cicca), McGee dipinge il quadro di una Los Angeles nel panico, la cui salvezza è affidata alle mani di un semplice senzatetto. In un periodo in cui le questioni di attualità vengono ignorate dai videogiochi moderni, quale occasione migliore per parlare con lo sviluppatore del potenziale satirico di questo medium?

"I disastri avvengono in continuazione. Un meteorite potrebbe colpirci in qualsiasi momento e non avremmo nessun preavviso, nessun modo per prepararci"

Il messaggio di *Bad Day LA* verrà probabilmente frainteso da quei critici del medium che non sanno andare oltre le immagini nel valutare tono o intenzioni di un gioco o della sua storia

Un gioco con un chiaro messaggio politico è una vera rarità. Ciò dipende dal conservatorismo dei publisher o dal fatto che la maggior parte degli sviluppatori non ritiene il videogioco capace di affrontare simili questioni?
Penso che il modello ludico alla base del videogioco classico non supporti facilmente contenuti narrativi più 'profondi'. Prendendo in prestito il pensiero del mio amico Mark Meadows, i giochi stanno seguendo il cammino tracciato dall'evoluzione della letteratura nel corso dell'ultimo millennio. Attualmente stiamo passando da giochi con uno stile epico (un eroe solitario contro il mondo) a strutture narrative più complesse. Durante questo processo credo vedremo giochi che propongono emozioni più vere e temi più variegati.

Quando *Bad Day LA* era ancora in forma embrionale, avete provato a esaminare cosa sarebbe successo se molti degli eventi proposti sarebbero accaduti davvero, come poi è stato?
I disastri avvengono in continuazione. Sono sempre stati, e saranno sempre, una parte della vita su questo pianeta. Un meteorite sufficientemente grande per annientare la maggior parte delle creature di questo mondo potrebbe colpirci in qualsiasi momento e non avremmo nessun preavviso, nessun modo per prepararci. Il parco nazionale di Yellowstone potrebbe eruttare, come ha fatto in passato, e non uccidere solo ogni essere vivente nel raggio di 100 miglia, ma spedire il pianeta in una nuova era glaciale. Un vulcano in Colombia sta costringendo la popolazione ad evacuare in massa. Le scosse di un recente terremoto in Afghanistan hanno lasciato senza casa centinaia di migliaia di persone. E così via, ancora e ancora.

Uno dei punti sollevati in *Bad Day LA* è che la vita procede come ha sempre fatto. Dobbiamo aspettarci eventi inattesi e prepararci a reagire adeguatamente, ma non dovremmo permettere alle nostre vite di essere controllate dalla paura dell'ignoto o di ciò che non si è ancora materializzato.

Certo, c'è la preoccupazione che eventi reali possano avere un impatto sul gioco che stiamo cercando di ultimare, ma al tempo stesso potrei anche essere investito da un autobus mentre mi reco al lavoro. Ma non lascio che questa possibilità mi impedisca di uscire di casa.

Cosa possono offrire in più i videogiochi a qualcuno che voglia trasmettere un messaggio politico e sociale rispetto a un comune documentario o a un medium più statico?
Di recente ho giocato a degli FPS basati su eventi storici come la Seconda Guerra Mondiale, che sono così realistici, così intensi che diventa difficile passarci davanti lunghi periodi di tempo. Come i film, i giochi ci offrono la capacità di pensare a cosa faremmo o proveremmo in situazioni estreme. Ma i videogiochi si spingono anche oltre, permettendo all'utente non solo di pensare, ma di agire. Penso che come strumento di comunicazione e apprendimento, i giochi siano secondi solo alla realtà per la loro capacità di trasmettere esperienze.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

È in edicola dal 27 febbraio con il GIOCO COMPLETO

PRINCE OF PERSIA LE SABBIE DEL TEMPO

Duelli a fil di spada, trabocchetti mortali e spettacolari acrobazie!

BEST OF E3 2003 — Best Action/Adventure Game Of The Show

GIOCHI COMPUTER — Voto: 9

GAMESPOT — Voto: 8,9

IGN.COM EDITORS' CHOICE AWARD — Voto: 8,8

Rivista + gioco completo + DVD Demo da 8 GB a soli € 7,90

Rivista + gioco completo + CD Demo a soli € 6,90

Anche nella versione Budget con allegato DARK FALL al prezzo eccezionale di € 3,80

LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PIÙ VENDUTA IN ITALIA

Future MEDIA WITH PASSION

"Il vostro 'amico giocatore' troverà la pace attraverso il Signore, Gesù Cristo, ma è ormai tardi. [...] Provate qualche rimorso per aver contribuito a questa 'cultura della morte'? [...] Facciamo finta di essere sconvolti dal fatto che un giocatore possa cadere in profonda depressione, mentre i suoi 'compagni', sapendo che si stava per uccidere, non si sono presi la briga di chiamare il 911 per salvarlo. Immagino che ciò li avrebbe costretti ad abbandonare i loro computer"
L'avvocato americano anti-videogame **Jack Thompson** trova occasione per rendersi ancor più detestabile (e ridicolo) colpevolizzando la già sconvolta comunità di www.metalgearsolid.org per il suicidio di uno dei suoi membri

"Abbiamo inoltre ricevuto critiche in merito alle nostre promozioni secondo le quali la gente non capisce cosa sia l'alta definizione. Il principale appeal di Xbox 360 è l'alta definizione, ma non siamo riusciti a comunicarlo con successo [al pubblico di massa]"
Il capo delle operazioni di Microsoft Japan, **Yoshihiro Maruyama**, ammette gli errori commessi nel promuovere 360 presso la popolazione nipponica. Chiaramente, strillare "Hi-Definition" alle orecchie di chi conosce la tecnologica sotto il nome di "Hi-Vision" ha creato più confusione che entusiasmo

***"Grand Theft Auto: San Andreas*: il giocatore recupera energia visitando prostitute e ottiene i fondi picchiandole a morte e prendendo i loro soldi"**
La Top 10 dei Videogiochi ultra-violenti del 2005 redatta da **Family Media Guide** prende di mira un bersaglio insospettabile

"Credo che la nuova lezione per me sia non dire mai nulla di nulla. Mai... mai"
L'artista 3D **Josh Robinson** commenta il suo licenziamento da Sony Online Entertainment occorso a seguito di un suo blog entry in cui criticava Sony e PlayStation 3 (www.ps3week.com)

INTERVISTA

Consigli per gli acquisti

La pubblicità sta davvero per cambiare il mondo dei videogiochi? E a che prezzo?

Chiedete a J Allard cosa ritenga che l'industria videoludica debba approcciare in maniera diversa ed egli avrà una sola risposta: la pubblicità. Allard trova bizzarro che il settore non stia facendo abbastanza per compensare i crescenti costi di sviluppo offrendo al mercato pubblicitario un accesso privilegiato al proprio parco consumatori. Ma chiedete ai videogiocatori cosa temano maggiormente per il futuro del medium e saranno in molti a citare lo spettro della pubblicità, preoccupati all'idea che quei mondi di fantasia che ora offrono una fuga dalla realtà possano venire contaminati da spot di telefonini e promo di MTV. E le preoccupazioni sono in parte fondate: dopo una vergognosa ondata di product placement all'interno di film e serie TV prodotte negli Stati Uniti, la Writers Guild of America e la Screen Actors Guild hanno recentemente collaborato a una campagna mirata ad attirare l'attenzione su come questo genere di pubblicità possa compromettere il processo creativo. Ma dopo anni che si paventa questa minaccia, la pubblicità sta davvero per saturare il videogioco? C'è qualche ragione per sperare che le aspirazioni creative non ne soffriranno? **Geoff Graber**, nuovo amministratore di Double Fusion (agenzia pubblicitaria operante nel ramo videoludico), spiega come publisher, sviluppatori e giocatori potrebbero trarre beneficio dalla pubblicità.

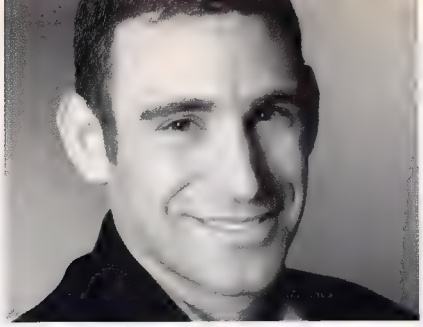
"Penso sempre a 'Blade Runner' e a quella pubblicità della Coca Cola sul lato di un edificio. Ha avuto un impatto profondo sulla pellicola"

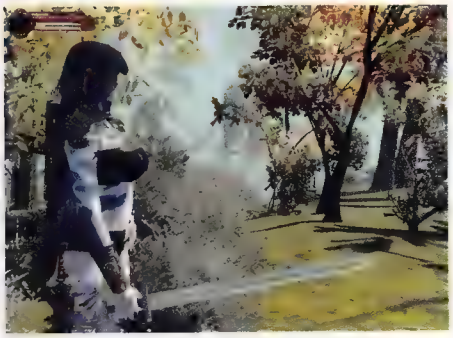
La maggior parte delle pubblicità all'interno dei videogiochi si limita a semplici affissioni bidimensionali. In cosa si differenzia l'offerta di Double Fusion?

La nostra piattaforma è superiore a qualsiasi altra tecnologia attualmente presente sul mercato: non solo permette di implementare nel gioco cartelloni 2D, ma anche feed audio e video, e, soprattutto, oggetti 3D con cui interagire. Penso che l'ultimo punto possa essere davvero decisivo perché consente di avere un product placement completo all'interno del gioco, prodotti con cui gli utenti possano interagire: non è una semplice pubblicità, ma qualcosa che fa parte del gioco, che fa parte della storia del gioco. Ciò permette a un marchio di presentarsi al consumatore in un modo radicalmente nuovo. Cartelloni, feed audio e video sono modi fantastici per presentare un prodotto in uno spazio virtuale, ma se l'utente può guidare attraverso qualcosa che modifichi la natura della sua macchina, oppure portarsi davanti ad un distributore automatico, premere un tasto per comprare una lattina di Coca Cola e bersela, allora è a quel punto che la pubblicità diventa parte integrante del gioco.

Con i classici cartelloni 2D si è consapevoli di cosa sia e cosa non sia pubblicità. State puntando verso pubblicità che siano indistinguibili dal resto del gioco?
Lo scopo è quello di migliorare l'esperienza ludica. Pensate alle strade della città che avete attraversato stamattina. Vedete marchi e pubblicità per tutto il tempo: ne noterete alcuni perché risaltano davvero, mentre ad altri potreste pensare in un secondo momento. E quello è il mondo reale.

Queste schermate, realizzate da Double Fusion usando 'inserzionisti fittizi', mostrano una tecnica pubblicitaria che sfrutta elementi statici. Ma Graber è sicuro che il prossimo passo sarà quello di integrare oggetti interattivi nella storia e nella meccanica del gioco





Infilare la Red Bull in *Judge Dredd* (a sinistra) è stato semplice, e Funcom non ha avuto problemi a integrare la pubblicità in *Anarchy Online* (in alto). Ma come comportarsi con un *Age of Conan* (sopra)?

Un gioco che avesse la medesima ambientazione (magari anche leggermente spostata nel passato o più in là nel futuro) dovrebbe essere simile. Ed è a questo che stiamo puntando. Anche se si ha un cartellone o qualcosa di simile, dovrebbe inserirsi al meglio nel gioco e quella è una nostra responsabilità, oltre che del publisher: inserire le pubblicità giuste nel gioco giusto.

Ipotizziamo che siate al lavoro su un titolo con un'ambientazione futuristica: collaborereste con i vostri clienti per adeguare il modo in cui presentare un prodotto nel gioco?
Assolutamente. Credo sia la soluzione giusta da prendere, con noi che aiutiamo le agenzie creative che lavorano per i clienti, piuttosto che relazionarci direttamente con i clienti. Proprio perché il videogioco è un formato a sé stante, come i film o la televisione o internet, bisogna considerare come approcciarlo in maniera creativa. Avete citato un'ambientazione futuristica. Penso sempre a 'Blade Runner' e a quella pubblicità della Coca Cola sul lato di un edificio. Ha avuto un impatto profondo sulla pellicola. E 'Minority Report', o un altro film moderno simile, ha tonnellate di product placement che aumentano la credibilità del luogo in cui si svolge il film.

'Minority Report' ha però ricevuto un sacco di critiche proprio per la sfrontatezza con cui venivano presentati certi marchi.
È vero, andava oltre. Il problema col product placement nei film è che spesso viene trasmesso con troppa forza allo spettatore, no? È realizzato in modo che l'azione venga rallentata e lo spettatore possa vederlo, dato che il cliente non ha molte scelte, e molto tempo, per far vedere il proprio prodotto a un consumatore. In un gioco non è così: voi state in quella scena per un periodo abbastanza lungo, quindi il product placement non dev'essere così eclatante.

Come comportarsi con quei titoli basati su universi fantasy o sci-fi, la cui forza risiede proprio nel contrasto fra i propri mondi e quello reale di tutti i giorni?
Penso possa funzionare comunque se la pubblicità viene presentata adeguatamente. Quello che voglio dire è questo: non mettete la pubblicità di un film che esce oggi nelle sale in un gioco che è ambientato fra cent'anni. Credo che ci si possa prendere probabilmente un minimo di licenza creativa: è un business completamente nuovo, ma ci sono cose che non si *dovrebbero* fare. Ne ho viste in giochi attualmente sul mercato e non vorrei vederle anche in futuro; noi non ci abbasseremo a tanto. Penso che non ne possa trarre giovamento nessuno.

J Allard ritiene che grazie alla pubblicità sarebbe possibile abbassare i costi di sviluppo dei videogiochi. Ritiene che questo possa davvero accadere?
Rappresenterebbe una grande opportunità e sarebbe davvero fantastico se accadesse. Ma non penso succederà nel breve periodo, e credo ne siate consapevoli anche voi. Inizialmente i publisher vedranno la pubblicità come una fonte di reddito supplementare, fino a quando non si renderanno conto di quanto sia importante per loro. Ma all'orizzonte si potrebbe immaginare un'evoluzione come quella del mercato televisivo, con contenuti la cui realizzazione è supportata dalla pubblicità e altri di fascia più alta. C'è spazio per entrambi.

Ritiene che sia quindi possibile arrivare a due versioni diverse dello stesso gioco, con un'edizione senza pubblicità a 49,99€ e una con la pubblicità a 29,99€?
Immagino di sì, ma per me la pubblicità dovrebbe migliorare l'esperienza, quindi dovreste essere persino contenti di pagare di più per averla. E se un gioco ha delle pubblicità scadenti che non vorreste affatto vedere, allora significa che non sto facendo abbastanza bene il mio lavoro.

Esistono dei titoli su cui non lavorerebbe? Anche col più sensibile e ottimistico degli approcci creativi è difficile immaginare come integrare la pubblicità in un gioco come *Shadow of the Colossus*.
Ce ne sono un po' di cui non ci occuperemmo, ma credo ce ne siano un sacco a portata di mano (titoli che sono già perfetti per la pubblicità) e per il momento possiamo concentrarci su quelli. Non vorrei essere frainteso nel portare quest'esempio, ma scherzo sempre sull'avere un Ye Olde Pizza Hut in un RPG fantasy ad ambientazione medievale: sarebbe divertente e i giocatori potrebbero apprezzarne il sottile umorismo. *EverQuest II* permette di ordinare delle pizze, quindi perché non entrare in un ristorante all'interno del gioco invece di usare un semplice comando '/pizza'? Ma non ci siamo ancora avvicinati a niente di simile al momento, e ci sono molti altri elementi con cui la pubblicità potrebbe integrarsi meglio, come stadi o auto da corsa, quindi ci stiamo concentrando prima su quelli.

OUTERWORLDS

AVOID MISSING BALL

pong.mythos è un evento multimediale curato dal Computerspiele Museum di Berlino il cui obiettivo è quello di illustrare 'le circostanze tecnologiche, sociali e storiche che hanno permesso a *Pong* di diventare un fattore chiave per la nascita di una nuova industria'. Per raggiungere tale scopo, il museo ha raccolto il lavoro di oltre 20 artisti (gran parte dei quali già apparsi nelle pagine di OuterWorlds, come nel caso di Blinkenlights o di Painstation, in foto) oltre a un saggio del padre di *Pong*, Ralph Baer. La mostra itinerante è appena partita dal Württembergische Kunstverein di Stoccarda e nel corso dell'anno dovrebbe toccare diverse nazioni: la tappa più vicina all'Italia, al momento, è quella di Berna.

+pong-mythos.net

INTERVISTA

Back to the future

Ecco come una catena di negozi americana sta cercando di tenere vivo il passato

Chi specula in materiale videoludico su eBay ha recentemente subito un duro colpo per mano di Game Quest. Dopo aver impunemente richiesto prezzi gonfiati per titoli quasi introvabili, i venditori si sono inaspettatamente trovati di fronte a un'ondata di *Rez*, *Gitaroo Man*, *Persona 2* e *Rhapsody* nuovi di fabbrica, il cui costo, in linea con i titoli appena rilasciati, ne ha abbattuto all'istante il vallore collezionistico. **Kevin Baker** di Game Quest spiega come una catena di negozi semisconosciuta sia riuscita ad accordarsi con diversi publisher per pubblicare le riedizioni di giochi scomparsi da tempo.

"Un sacco di publisher non capiscono il collezionista che segue eBay. Sono dei publisher, non interessati a spingere un prodotto di nicchia"

Avete riscontrato molta diffidenza la prima volta che avete proposto l'idea delle riedizioni?
La incontriamo tuttora. Tenete presente che un sacco di publisher non capiscono il collezionista che segue il mercato di eBay. Sono sempre dei publisher, non interessati a spingere un prodotto di nicchia, ed è qui che dobbiamo essere bravi noi a riuscire man mano a stabilire un modello economico che non trovino talmente interessante da farlo proprio.

Se esaminate il loro business model, vedrete che storicamente sono concentrati sui prodotti più recenti, perché sono quelli che gli assicurano il loro margine di profitto. Una volta che una merce va a finire a catalogo, esistono delle motivazioni fiscali che non gli rendono conveniente tenere un inventario dei titoli passati. E se una compagnia come la nostra vuole correre il rischio economico di lavorare in quel settore, a loro va bene. Uno dei fattori che li ha convinti è stato vedere che un loro gioco veniva venduto su eBay a 100 o 200 dollari: non ci ricavavano una lira, anzi probabilmente la cosa finiva per danneggiare il brand anziché aiutarlo.

Gitaroo Man (sopra) è stata una delle riedizioni di maggior successo: le copie usate sono sempre state rarissime, data la reticenza dei possessori a separarsene. *Panzer Dragoon Saga* e *Valkyrie Profile* occupano i primi posti dei titoli più richiesti

Come potete prevedere che il mercato sia ben disposto verso una riedizione?
Lasciate che vi faccia un esempio con *Rez*. L'ultima volta che avevamo a listino *Rez*, prima della riedizione, siamo riusciti ad ottenere forse 50 o 80 copie del gioco che erano rimaste in magazzino a Sega prima che la produzione fosse sospesa. Siamo riusciti a vendere il gioco a prezzi che arrivavano a 79 dollari e abbiamo avuto richieste da un sacco di musei: persino lo Smithsonian di Washington è stato fra i nostri acquirenti. Il titolo aveva un valore accademico che andava oltre la semplice prospettiva del giocatore. Se un gioco viene apprezzato anche in un settore completamente diverso, per noi è decisamente un titolo su cui dobbiamo lavorare.

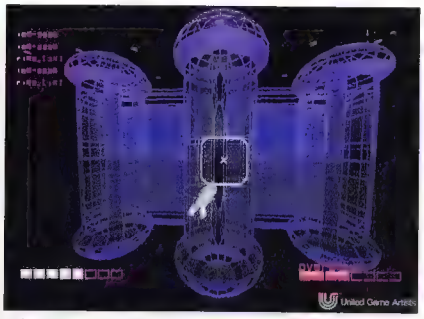
Come certo saprete, la vostra pratica ha irritato alcuni collezionisti, che hanno visto crollare il valore della propria collezione. Perché non mettere un bollino 'seconda edizione' su queste ristampe?
Ogni volta che si cambia la copertina di qualsiasi prodotto che dev'essere ristampato, il tutto va nuovamente approvato dal produttore. Dovremmo affrontare un processo supplementare e spendere un sacco di soldi per avere un prodotto il cui contenuto ha il medesimo valore di prima.

Nel collezionismo ogni oggetto ha un valore percepito e un valore reale. Ciò che ci stiamo proponendo di fare è riportare un prodotto al valore di mercato, così che i giocatori abbiano l'opportunità di comprare quel titolo, non solo i collezionisti che vogliono lucrare vendendolo su eBay oppure potersi vantare dicendo: "Sono l'unico che ha questo gioco".

Non vogliamo certo danneggiare intenzionalmente il mercato dei collezionisti, ma provare ad arricchire il mercato dei giocatori. Se nel farlo pesteremo i piedi ai collezionisti, me ne scuso, ma se non sarà oggi Game Quest a farlo, domani un'altra società arriverà e farà la stessa identica cosa che ci sta venendo così bene.

Qualche titolo su cui state lavorando per i prossimi mesi?
Al momento Konami e Square Enix sono in cima alla nostra lista: entrambi i publisher hanno delle serie eccellenti. *Valkyrie Profile* è decisamente fra i titoli più richiesti. Lo stesso discorso vale per *Suikoden 2*, ma dato che lanceranno una versione PSP con *Suikoden 1* e *2*, lo prenderemo in considerazione solo se la domanda sarà molto forte, altrimenti sarà un'occasione persa.

Prevedete di espandervi anche in Europa?
A dire il vero evadiamo quotidianamente circa 50 ordini provenienti da fuori degli USA e riformiamo più o meno 200 rivenditori in Europa ed Australia. Quando parliamo di Europa non dobbiamo dimenticarci il fattore PAL/NTSC: la maggior parte dei giocatori sarà in grado di superarlo, ma non è così semplice. Non abbiamo ancora escluso nessuna possibilità, ma crediamo ci siano ancora un sacco di possibilità di crescita.



Baker è reticente a rilasciare cifre, ma conferma che una riedizione del titolo può portare all'immissione sul mercato di altre 10.000 copie del gioco. Prodotti come *Rez* hanno permesso di raggiungere settori diversi da quello dei 'soliti' collezionisti

VEDO

SENTO

PARLO

... leggo

LINUX PRO è disponibile ogni mese in due edizioni:
RIVISTA + 3 CD
oppure **RIVISTA + DVD**

OGNI MESE IN EDICOLA!

- La rivista che vi guida nella rivoluzione Open Source
- Ogni mese trovate articoli di approfondimento e oltre 30 pagine di pratici tutorial
- Nei CD e nel DVD: tutte le distribuzioni e le applicazioni più recenti

NEWS

Tempi duri per Take Two

Il publisher più ambizioso dell'industria costretto ad affrontare traslochi imprevisti e cause legali sempre più impegnative

Le continue promesse di 3D Realms circa *Duke Nukem Forever* non sembrano minimamente giustificare i 4,25 milioni di dollari finora investiti da Take Two nel titolo. Per fortuna degli azionisti, la popolarità di *GTA* non sembra declinare e la serie 2K Sports custodisce un potenziale di notevole entità

La percezione comune di Take Two Interactive come di un'inarrestabile forza del mercato ha subito duri copi nei primi mesi dell'anno, sia per eventi imprevisti che per dettagli economici non proprio esaltanti.

Il 22 gennaio un incendio di larghe proporzioni ha devastato gli uffici di New York di diverse sussidiarie di Take Two e, sebbene nessun dipendente sia rimasto ferito, i danni contingenti che hanno colpito le società in questione hanno costretto le stesse a un trasloco affrettato in altra sede. Fortunatamente, il quartier generale del publisher e quello dell'etichetta più importante, Rockstar Games, si trovano ben distanti dall'incendio e non sono stati minimamente coinvolti nell'accaduto. Le cause dell'incidente rimangono sconosciute.

Il 31 gennaio la società ha consegnato al SEC, l'organo di vigilanza della borsa statunitense, un rapporto annuale su problemi del passato, del presente e, potenzialmente, del futuro. Nel documento trovavano largo spazio le numerose cause legali dovute a *GTA*, comprese quelle intentate dalla città di Los Angeles (che ritiene Rockstar responsabile della diffusione dell'ormai nota mod Hot Coffee) e dai parenti degli ufficiali di polizia uccisi nel 2003 a seguito di una sparatoria con Devin Moore, vero e proprio fanatico, per sua stessa ammissione, di *GTA*.

Grossi dubbi sono stati anche sollevati sulla redditività dell'azienda nei mesi a venire, soprattutto in virtù delle recenti acquisizioni. L'aggiunta di Visual Concepts, Firaxis, Indie Built, Gaia Capital Group e Irrational Games al proprio portafoglio è costata all'azienda oltre 130 millioni di dollari, fra denaro liquido e azioni, lasciando a una manciata di titoli come *Prey*, *Bully* e la versione PS2 di *GTA: Liberty City Stories* il non facile compito di pareggiare i conti.

Continue

La demo di *Fight Night Round 3* di EA spacca

Sì, la retrocompatibilità di 360 funziona davvero

Un nuovo modo di consumare il videogioco?

Quit

Chi ha abbastanza tempo per ottenerli tutti?

Vogliamo Blu-ray o HD-DVD, non entrambi

Il silenzio di Sony in merito a PS3 ci uccide

Autore: Jesper Juul
Editore: MIT Press
Prezzo: $35.00
Pagine: 240

HALF-REAL: VIDEO GAMES BETWEEN REAL RULES...

Tra la seconda metà degli anni novanta e i primi anni del ventunesimo secolo, la comunità accademica internazionale ha "combattuto" una battaglia senza esclusione di colpi nel tentativo di definire la natura profonda del videogioco.

Il dibattito è stato innescato dalla pubblicazione di due opere cruciali e sostanzialmente antitetiche, 'Cybertext' di Espen Aarseth e 'Hamlet on the Holodeck', di Janet Murray, entrambe del 1997. La prima propone un'interpretazione 'ludologica' del videogame, mentre la seconda ne enfatizza le componenti 'narrative'. 'Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds' di Jesper Juul riassume efficacemente tutti i limiti dell'interpretazione 'narratologica' e, de facto, pone fine alla lunga querelle.

Per chi non lo sapesse, il danese Jesper Juul insegna al Center for Computer Games Research di Copenhagen, in Danimarca, probabilmente l'istituzione accademica più importante nel suo genere. Insieme ad Espen Aarseth, Gonzalo Frasca e Markku Eskelinen, Juul promuove un approccio rigorosamente ludologico allo studio del game digitale. "Videogiocare", scrive il giovane danese, significa "giocare con regole reali immaginando un mondo finzionale".

Ora, l'opera non è scevra di difetti. Per esempio, mancano trattazioni approfondite di specifici giochi. Non viene inoltre presentato un modello di analisi, anche se sono offerte numerose cornici teoriche. Ma come introduzione alla ludologia, 'Half-Real' fa centro. Sintetico, preciso, accessibile. Un'opera importante, destinata a diventare un classico dei game studies.

Autore: Edward Castronova
Editore: Chicago University Press
Prezzo: $29.00
Pagine: 344

SYNTHETIC WORLDS: THE BUSINESS AND CULTURE...

Il successo commerciale e critico di *World of WarCraft* (nel gennaio del 2006 il parco abbonati ha superato quota 5.5 milioni) spiega solo in parte il crescente interesse accademico per MMOG e MMORPG, correttamente definiti 'mondi virtuali' e non semplici 'videogiochi'. Da anni, infatti, la Torre d'Avorio si interessa di culture online, ludiche e non (si pensi, ad esempio, ai seminali lavori di Sherry Turkle). La grande differenza è che oggi l'analisi accademica non è più banalmente ossessionata dall'imperativo di soppesare gli 'effetti' psicologici e cognitivi del consumo videoludico, ma aspira ad illuminare gli aspetti sociali, economici, ludologici, ideologici e politici di questa prassi.

L'opera di Edward Castronova, docente di telecomunicazioni presso l'Indiana Uninivesity e co-curatore dell'eccellente blog Terra Nova, rappresenta una formidabile introduzione al business e alla cultura dei giochi online ed è complementare a 'Designing Virtual Worlds' (2003) di Richard Bartle.

Il poderoso saggio mette in luce il potenziale (ma anche i limiti) dell'offerta attuale, trattando temi disparati quali "le reputazioni portatili", l'ossessione per il fantasy, le tipologie di gioco (cooperativo, competitivo), le classificazioni dei giocatori, forme di consumo e resistenza all'interno dei mondi virtuali. Un'opera rigorosa e ben documentata, suddivisa in tre parti, senza contare una lunga (e gradevole) digressione finale. Tra febbraio e aprile, le librerie saranno invase da saggi sui giochi online. 'Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games' è uno di quelli da non lasciarsi sfuggire, anche a costo di interrompere una sessione a *EverQuest II*.

THE GAMES machine
Questo mese con la rivista
di videogiochi per PC
The Games Machine il fantastico
GIOCO COMPLETO
PC DVDROM
THIEF
DEADLY SHADOWS
THIEF
DEADLY SHADOWS
In edicola dal 28 febbraio
Future

BIFFOVISION

Visione artistica

Ico non mi ha mai preso del tutto, anche se ho apprezzato praticamente ogni elemento del gioco: l'interfaccia quasi invisibile, la struttura perfetta, il ritmo... È un gioco incredibilmente puro e mi ha sempre frustrato non riuscire ad apprezzarlo così tanto come sentivo sarebbe stato giusto. E allo stesso modo in cui vorrei appassionarmi di fronte a produzioni cinematografiche artistiche oppure convincermi a leggere quel genere di libri che non trovi in vendita anche agli aeroporti, non riesco ad esaltarmi per i videogiochi più 'd'avanguardia'.

Oh, sia chiaro, mi piacciono i giochi originali. Solo che non me ne può fregare di meno di cimentarmi con qualcosa che metta alla prova la mia idea di cosa debba essere un videogioco. *Killer 7*, per esempio, mi ha fatto esplodere il cervello. "We are in a tight spot". Ma per piacere.

La verità è che i miei gusti sono molto più mainstream di quanto voglia ammettere. Si dice che invecchiando si diventi assai più conservatori e non ci sono dubbi che ora sia parecchio meno flessibile quando si tratta di scegliere i titoli con cui giocare.

Vivo con la costante speranza che la mia passione per i videogiochi venga improvvisamente rinvigorita da qualche capolavoro innovativo e di nicchia. Ed è proprio con questa speranza che ho comprato *Shadow of the Colossus*. Come immaginavo, è un pizzichino più vicino al concetto di mainstream di quanto lo fosse *Ico* e, sebbene il gameplay sia un tantinello ripetitivo, mi è piaciuto un pizzichino più del suo predecessore.

Ma quello che ho davvero apprezzato, allo stesso modo di come l'avevo trovata splendida in *Ico*, è stata la grafica. A dire il vero il termine 'grafica' è persino troppo brutale per descrivere il livello di bellezza in mostra nel gioco. Quello che ho davvero apprezzato è stata la sua qualità artistica. Sebbene *Shadow of the Colossus* e *Ico* girino su un hardware considerato 'last generation', hanno un aspetto molto più sublime di quanto abbia ancora potuto vedere in un qualsiasi titolo per la cosiddetta 'next generation'. Onestamente la grafica di *Shadow of the Colossus* non è perfetta: c'è qualche glitch e il frame rate non è il massimo. Ma nel complesso è un'opera artistica meravigliosa e stupefacente. E la ragione per cui è così meravigliosa non ha assolutamente nulla a che vedere con la tecnologia su cui gira.

Quando guardate un gioco per Xbox 360, cosa pensate? Io penso: 'mah'. Senza ragionarci troppo, potrei nominare una mezza dozzina di giochi della passata generazione dall'aspetto migliore di qualsiasi cosa abbia visto finora su Xbox 360, e parte del problema è proprio che si stanno affidando eccessivamente alla tecnologia a spese della qualità artistica. A troppi giochi manca un'anima e ciò è dovuto in parte al fatto troppi giochi mostrano una rappresentazione senz'anima della realtà, piuttosto che il riflesso di un punto di vista artistico.

> Si dice che invecchiando si diventi assai più conservatori, e non ci sono dubbi che sia ora meno flessibile quando si tratta di scegliere i titoli

Per me la differenza fra *Doom 3* e *Quake 4* (gameplay a parte) è che *Doom 3* è un gioco in cui la componente artistica ha dettato quale tecnologia usare, mentre in *Quake 4* è l'esatto contrario. Mi sono rotto le scatole di vagare per gli stessi scenari urbani, i magazzini e i tunnel fantascientifici e semiorganici. Sarei stato molto più disponibile se nella loro realizzazione fosse stato evidente l'entusiasmo, una certa visione. E invece no. Ogni capannone è identico al precedente. Ogni installazione aliena è pressoché identica. Ogni mostro sembra identico. Date un'occhiata alle schermate o ai video della prima ondata di giochi Xbox 360 e sembreranno tutti il medesimo gioco. Nessuno di loro ha una visione artistica ben definita. Lasciano che sia la tecnologia a decidere quale debba essere il loro aspetto. Si continua a proporre nuova tecnologia per i videogiochi senza che nessuno si fermi un attimo a chiedersi il perché. Quali sono i vantaggi di spendere dei soldi per avere un frame rate più fluido e più poligoni se poi vengono usati per qualcosa di meno convincente di ciò che abbiamo già?

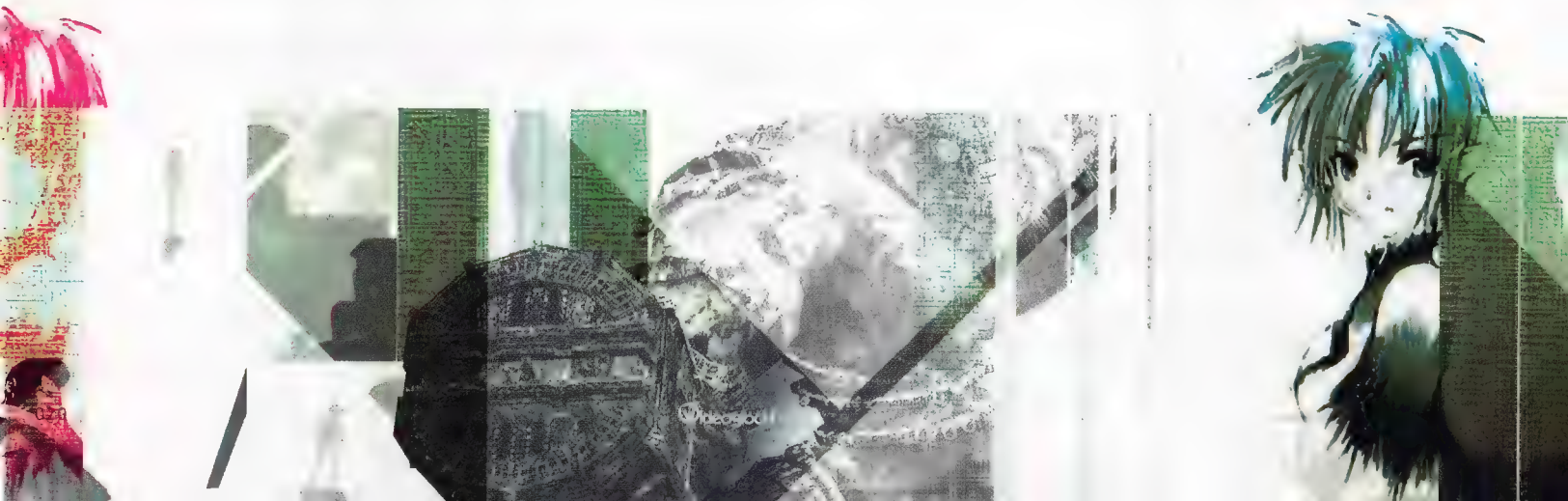
Un artista, un vero artista, dovrebbe essere in grado di creare qualcosa di sorprendente, stimolante e attraente con qualsiasi strumento gli venga messo in mano. Avere un nuovo pennello più grande vi trasforma in pittori migliori? La Monna Lisa sarebbe stata migliore se Leonardo avesse utilizzato lustrini e vernice fluorescente?

Sembra spesso che la grafica nei videogiochi sia un semplice orpello. Certo, sappiamo tutti che è la giocabilità a costituire l'elemento portante di un titolo, ma col progredire della tecnologia sembra quasi che il ruolo dei grafici diminuisca di importanza. Realizzano palazzi che sembrano veri palazzi (o perlomeno che sembrano gli stessi palazzi già visti negli altri giochi) e lasciano che sia il motore ad illuminarli e a renderli attraenti. Da pittori si sono trasformati in architetti e ingegneri.

Quake 4, *Gears of War*, *Perfect Dark Zero*, *Saint's Row*, *Ghost Recon Advanced Warfighter* e così via, assomigliano tutti a cose che abbiamo già visto. Persino *Kameo* è un confuso coacervo dei peggiori cliché fantasy della storia. Non c'è un singolo gioco per 360 che ispiri un senso di meraviglia. Non si può parlare di delizia per gli occhi, ma di cibo troppo cotto. Se non ci credete perché non avete un 360 a portata di mano, cercate online il trailer di *Quake 4*: riassume tutto ciò che c'è di sbagliato in questi titoli. Una panoramica epilettica su un'iconografia stra-abusata, supportata da uno script inconsapevolmente umoristico e da una musica che miscela ritmi militari con bluegrass: il tutto montato da qualcuno senza un briciolo di visione artistica.

Il miglior engine o la tecnologia più potente non contano. Potete dare ad una scimmia la stessa tela e lo stesso pennello usati da Leonardo, ma difficilmente riuscirà a tirar fuori un'altra Monna Lisa.

Mr Biffo è un giornalista del settore ormai in pensione. Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle di Videogiochi, anche se capita spesso



DI MATTEO BITTANTI

MATTSCAPE

I videogiochi non sono romanzi, e i modi in cui coltivano ambizioni letterarie sono, invariabilmente, gli aspetti meno interessanti che li ca-ratterizzano (...). La capacità dei videogiochi di raccontare delle storie è paragonabile al modo in cui Michael Jordan giocava a baseball. Entrambi potrebbero guadagnare abbastanza per vivere, ma la loro vera forza risiede altrove" (p. 21). È quanto scrive **Steven Johnson** in 'Tutto quello che fa male ti fa bene' (2006), una brillante dissertazione sulle virtù della pop culture edita in Italia da Mondadori.

Portando in primo piano i benefici cognitivi del videogiocare, Johnson chiarisce una volta per tutte lo specifico di un 'oggetto misterioso', a lungo frainteso. Il videogioco, com'è noto a chiunque abbia una minima dimestichezza con bit e pixel, *non* è un medium narrativo. Pur incorporando alcuni elementi narrativi, il videogame non è un racconto, e l'idea che si possa misurare la qualità di un gioco in base al suo potenziale narrativo è un'aberrazione. Sarebbe come giudicare un libro per le sue potenzialità interattive. Il suo vero talento è un altro, come hanno notato, tra i tanti, Will Wright e lo stesso Johnson. L'autore di *SimCity*, *The Sims* e *Spore* osserva giustamente che il videogioco è un set di problemi in una scatola, uno spazio di possibilità, un ambito di sperimentazione. In uno sparatutto in soggettiva, il ruolo dei personaggi è del tutto irrilevante. I veri protagonisti sono i fucili, i mitragliatori, i missili che, non a caso, sono sempre al centro dello schermo. La macchina da presa virtuale e l'arma di distruzione di massa finiscono per coincidere. In un gioco come *Black*, ogni pretesa 'narrativa' viene accantonata per dare libero sfogo all'estasi della distruzione, all'apoteosi dell'annichilimento. Ma il videogioco non è semplice catarsi, né glorificazione del nichilismo. Come illustra perfettamente Johnson, la prassi del videogiocare è spesso frustrante, faticosa, complicata. Rispetto a forme di intrattenimento come il cinema o il fumetto, il videogame mette a dura prova le nostre capacità cognitive. Anche quelli apparentemente più stupidi e banali. Questo spiega la relativa impopolarità del videogioco rispetto a media tradizionali: videogiocare è tutt'altro che facile.

Allo stesso tempo, questa prassi offre forme di gratificazione peculiari. Se il cinema e i romanzi garantiscono identificazione ed empatia, il videogioco consente di manipolare in tempo reale oggetti e personaggi, esplorare degli spazi, attivare meccanismi di causa-effetto. Come ha scritto James Paul Gee nell'ottimo 'What Games Have to Teach Us About Literacy', il videogame è una macchina dell'apprendimento. Le simulazioni elettroniche ci aiutano a pensare, a *pensare meglio*. Il videogioco ci chiede di compiere delle scelte, prendere delle decisioni, assumerci pienamente le nostre responsabilità. Ci consente di gestire degli spazi e dei tempi. Stabilire delle gerarchie e delle priorità. Ci costringe ad analizzare una situazione, prevedere delle conseguenze, pianificare un piano di azione.

L'attività ludica è sempre duplice. C'è un primo gioco, palese, che si svolge sullo schermo e che spesso prevede sparatorie, esplosioni, distruzione. C'è un secondo gioco, implicito, ma ugualmente importante, che si realizza di fronte allo schermo, nella mente del giocatore. I processi psicologici e le dinamiche cognitive attivate dalla fruizione videoludica sono tutt'altro che triviali. Per quanto i videogiochi sfruttino delle convenzioni di genere (obiettivi simili, metodi di controllo analoghi, strutturazione in livelli etc.) ogni titolo è un mondo a sé, le cui leggi e logiche variano considerevolmente. Ogni volta che infiliamo un disco nella console, de facto entriamo in un nuovo mondo. È come se viaggiassimo in lande lontane, sconosciute, imprevedibili. La nostra sopravvivenza all'interno di questi scenari anomali richiede un rapido apprendimento. Per fare un esempio, un turista svizzero in visita a Milano scopre presto che attraversare la strada sulle strisce pedonali conduce inevitabilmente alla morte violenta, dato che i guidatori locali non si fermano per dare la precedenza, ma accelerano. Nei videogame, tuttavia, il buon senso e l'esperienza non bastano per sopravvivere. Qui si impara letteralmente giocando. Meglio ancora, i videogiochi ci *insegnano ad imparare* dato che rendono esplicite le dinamiche di apprendimento: mettendo alla prova le regole di funzionamento del gioco attraverso processi di prova-ed-errore apprendiamo la sua logica. Lo specifico del medium non sta certo nelle sue presunte componenti narrative, ma nelle regole sottese alla simulazione. Non m'interessa tanto risolvere il mistero di *Fahrenheit*, ma padroneggiare il meccanismo ludico, cogliere le sfumature di senso delle mie azioni. Come scrive ancora Johnson, la pratica videoludica mi chiede di sondare i limiti del meccanismo ludico, riflettere sulla mia azione esplorativa, formulare ipotesi in base alle condizioni contingenti, verificare la veridicità delle mie ipotesi. Il loop di feedback che si viene a determinare tra giocatore e gioco produce la situazione ludica.

> Il videogame non è un racconto, e l'idea che si possa misurare la qualità di un gioco in base al suo potenziale narrativo è un'aberrazione

Il giocatore, inoltre, opera costantemente in multitasking. La sua mente 'processa' simultaneamente differenti informazioni. "Si tratta di costruire l'appropriata gerarchia di obiettivi e di muoversi attraverso tali compiti secondo la sequenza corretta. Si tratta di percepire delle relazioni e determinare delle priorità," (p. 55) scrive Johnson. Ergo, "giocare un video game genera una serie di eventi che retrospettivamente abbozzano una storia, ma i piaceri e le sfide del gioco non equivalgono ai piaceri di leggere una storia" (p. 55). In conclusione, 'Tutto quello che fa male ti fa bene' dovrebbe diventare un manuale di testo obbligatorio per chiunque voglia studiare e scrivere di videogiochi.

Matteo Bittanti (mbittanti@libero.it) è il curatore della collana 'Videoludica. Game culture' (www.videoludica.com). Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle di **Videogiochi**

THE GUEST

Ritratti di un mondo online

Ogni giornalista conosce la sensazione che ci sia qualcun altro al lavoro sulla sua stessa storia: li puoi fiutare, impegnati a perlustrare il territorio, alla ricerca della medesima preda narrativa. È una consapevolezza che incoraggia una sorta di rivalità amichevole: ogni scrittore si augura il bene dei propri colleghi, ma c'è sempre la speranza di riuscire a raccontare la propria storia prima che ci riesca qualcun altro. Nei mondi virtuali, la sensazione che ci sia qualcun altro lì fuori è ancora più chiara: talvolta, mentre attraversi un paesaggio esotico, sentendoti un pioniere virtuale, puoi effettivamente vedere la concorrenza che ti passa di fianco.

Nei mesi scorsi ho accennato a un malaugurato fraintendimento, causato dai miei articoli, che ha scatenato una piccola diatriba sia con Linden Labs (gli autori del mondo virtuale *Second Life*) che, soprattutto, col loro giornalista Hamlet Linden. Da allora è diventato sempre più chiaro che Hamlet ed io lavoriamo su storie complementari, ma non sembra ci sia verso di ignorare l'inizio tumultuoso che ha portato alla nostra amicizia. È quindi un sollievo incontrare finalmente qualcuno che perlustri gli scenari simulati dei nostri mondi digitali per documentarli in un modo completamente diverso.

Ho conosciuto **Robbie Cooper** dopo aver adocchiato un volantino della sua mostra, Alter Ego. In questa, foto di giocatori reali di MMORPG scattate da Cooper erano appese di fianco ad immagini dei rispettivi avatar. C'era un ragazzo affetto da sclerosi multipla la cui maschera per l'ossigeno ricordava stranamente il casco del suo personaggio bounty-hunter in *Star Wars Galaxies*. C'era un ragazzo obeso con un avatar magrissimo. Una madre di famiglia che, attraverso lo schermo del monitor, s'era trasformata in un punk. Nell'anno passato da quella mostra, il nome di Robbie è comparso ripetutamente sui siti e sui forum dedicati ai mondi virtuali. Nessuno era mai riuscito a illustrare in maniera tanto chiara e diretta il dualismo delle nostre vite virtuali.

Di recente ho incontrato Robbie per parlare dei viaggi che compie sia nel mondo reale che in quelli virtuali, per fotografare ciò che è reale e ciò che non esiste. Robbie è stato anche la prima persona che conosco che abbia davvero visitato gli ormai leggendari 'centri di sfruttamento virtuale' cinesi, dove giocatori di MMORPG guadagnano denaro reale accumulando risorse virtuali. "Non erano così indaffarati quando ci sono andato io", dice Robbie. "E poi i giocatori non dormivano davvero nel loro posto di lavoro".

In Corea, Robbie ha incontrato giocatori professionisti che pubblicizzavano cellulari. In Cina, Robbie ha scoperto che impazza *World of WarCraft*. "Quando sono stato in Cina", dice, "*World of WarCraft* aveva una campagna pubblicitaria congiunta con Coca Cola. Questo per dare una dimensione di quanto sia diffuso". Robbie progetta di visitare il Kenya, per vedere di persona i LAN party del continente africano.

> Talvolta, mentre attraversi un paesaggio esotico, sentendoti un pioniere virtuale, puoi vedere la concorrenza che ti passa di fianco

Gli ho chiesto come facesse a trovare i soggetti per le proprie fotografie. "In Asia è molo semplice: basta entrare in un PC-Bang [un internet café] e chiederlo alla gente. In America invece metto degli avvisi sui siti dei giochi. A un certo punto ci stavano arrivando 50 email al giorno".

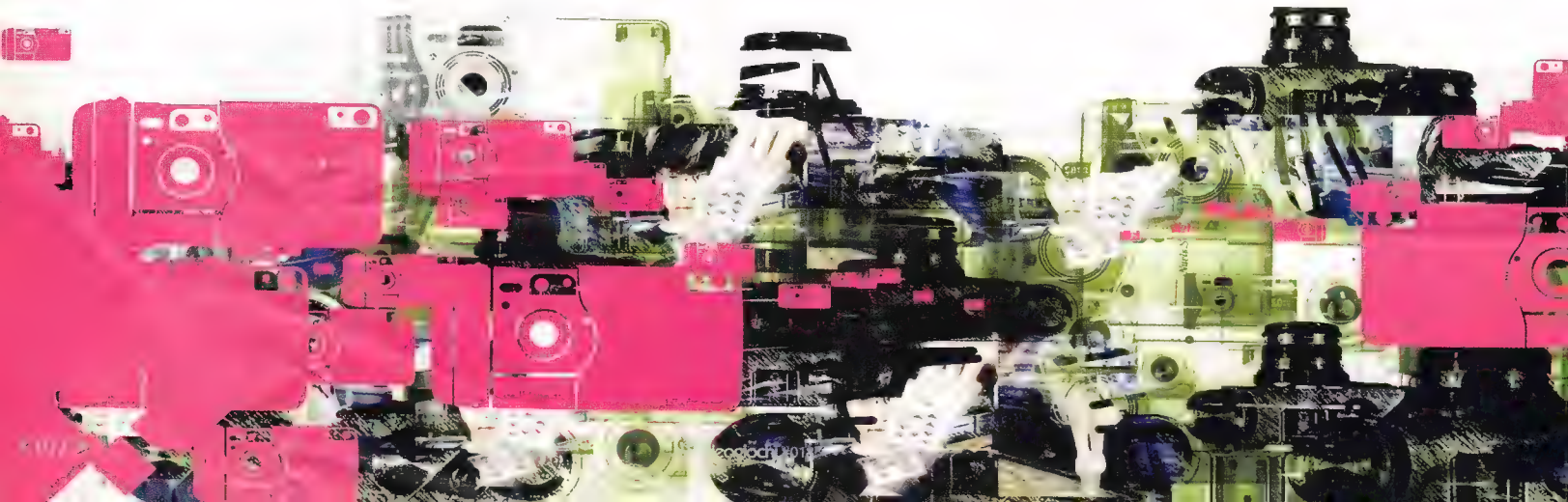
E come sceglie quali persone immortalare con la propria macchina? "Abbiamo tutti sentito un sacco di storie di gente che si è conosciuta online e si è sposata, o ha trovato degli amici, e cose simili. Io volevo staccarmi da quell'argomento e trovare altre storie. E alcune delle risposte che ho avuto erano davvero incredibili.

"Una delle più interessanti è quella di Bill il camionista, che trasporta oro per conto della zecca americana. Guida questo gigantesco TIR attraverso tutte le autostrade degli USA. Se avesse una scorta attirerebbe attenzione, perciò di solito nella cabina del camion c'è solo lui con qualche fucile d'assalto, mentre nel retro trasporta fino a cento milioni di dollari in oro. Alla sera si ferma nelle aree di servizio dotate di hotspot e gioca a *Eve Online*, dove, al comando di un'astronave da trasporto, protegge i propri beni virtuali dai giocatori ostili. Le due attività si assomigliano incredibilmente l'un l'altra.

"Ciò che è interessante di questo progetto è che la gente ne parla e ottengo un feedback immediato; non mi è mai successo prima con altre foto. La gente ne parla online, sui siti e nei forum. E anche all'inaugurazione della mostra. Spesso quando vai ad un'inaugurazione la gente parla di tutt'altro: con Alter Ego la gente parla davvero delle foto e del significato intorno ad esse. Hai dei non-giocatori che parlano dei personaggi che si potrebbero usare in un contesto reale".

La fotografia è fatta di sguardi: il nostro sguardo, lo sguardo del fotografo, lo sguardo del soggetto. Nei mondi virtuali Robbie ha scoperto che lo sguardo del giocatore è spesso rivolto altrove. "La maggior parte della gente non ha problemi ad essere fotografata", dice Cooper prima di aggiungere: "In Cina e in Corea chiedevo alla gente nei PC Bang di farsi fotografare. Due terzi dicevano sì, un terzo no. Ma alcune persone erano talmente catturate, che non c'era verso di fargli staccare lo sguardo dallo schermo del computer".

Tim Guest è un giornalista con anni d'esperienza nel campo tecnologico e dei videogiochi. Attualmente scrive per Guardian e Daily tekepraph



MISSING IN ACTION

Qualche mese fa sono tornato a casa dei miei genitori per una visita. E considerato che quando si va a trovare i propri genitori non si sa mai cosa fare, ho fatto un giro nella casa vecchia, dall'altra parte del cortile, la casa in cui sono cresciuto. È disabitata da tempo, dalla metà degli anni '80. Nel corso di questi due decenni tutto è rimasto com'era, ad eccezione delle cose che, non potendo portare da un appartamento all'altro durante i miei traslochi, ho depositato lì.

Sono entrato e, passando dalla sala allo studio, avvolto in un'incandescente moquette rossa anni '70, vedo il mio primo computer, un 486. Ci sono poi i libri dell'università e, a fianco, pile di videocassette e di romanzi. Ci sono le vecchie console, un videoregistratore e una TV che, se non ricordo male, trasmette solo immagini viola.

Queste sono però le cose che ho abbandonato lì in seguito. Il resto, il mobilio originale, è invece assai meno familiare, tanto che, quando salgo in soffitta e trovo oggetti ancora più antichi, mi sembra di essere lì per la prima volta. Ci sono dei soldati e il loro fortino, le scatole di puzzle e le macchinine. Sul pavimento di cemento si intravede ancora una pista tracciata col gesso, dove forse facevo correre i miei bolidi in miniatura. Ci sono anche degli scatoloni coperti da scritte scarabocchiate. Uno contiene i miei quaderni delle elementari. Le copertine mostrano figure dimenticate, le Hot Wheels, i personaggi di Hanna & Barbera. Trovo i compiti di matematica, e trovo il quaderno dei temi a casa. Lo sfoglio, e mi sorprendo di quanto la scrittura d'allora sia diversa da quella attuale. Comincio a leggere poesie sbilenche in rima baciata, racconti di peripezie sulla neve, di prime biciclette e di foglie d'autunno. Spero che gli insegnati non facciano più fare temi sulle foglie d'autunno. Non c'è più niente di interessante da dire sulle foglie d'autunno.

Trovo un tema che si intitola "Racconta la tua domenica". Parla di una visita ai miei zii e di un cinema. E soprattutto parla del film 'La Storia Infinita'. Nel tema riassumo un po' confusamente la storia, commento dicendo che il cane volante sembra davvero soffice e infine concludo scrivendo che "la Storia Infinita è un film molto bello perché Bastian quando legge la storia non la legge e basta, ma entra nella storia e parla con tutti e li aiuta. È stata una bella domenica".

Mi siedo e sorrido. Non riconosco i giocattoli, ma riconosco lo stupore del me di vent'anni fa. L'idea che tanto mi ha colpito a dieci anni ha continuato ad affascinarmi in seguito, fino ad oggi: 'La Storia Infinita' parla dei videogiochi. È l'idea che l'immaginario prenda forma, e che i mondi di finzione possano essere non solo percepiti, ma anche esplorati. Non è una fuga, ma un viaggio, un viaggio in cui a volte cambiamo nome e faccia, ma che ci chiede di fare delle scelte che ci mettono in gioco personalmente. Possiamo reinventarci e creare nuove identità, ma non possiamo essere quello che non siamo, o meglio, quello che non possiamo immaginare di essere. Sorrido di questa piccola Rosebud personale e rifletto su quante altre volte, in seguito, mi si sia presentato il tema dell'accesso ai mondi immaginari: il libro di Bastian è il binario segreto di Harry Potter, l'armadio di Narnia, la pillola di Matrix, la polvere magica di Peter Pan. Come si raggiunge l'Isola che non c'è? Facile, seconda stella a destra, e poi dritto fino al mattino. E se sei a corto di polvere magica, accendi la PlayStation.

Andare al di là dello schermo, nel mondo immaginario, significa diventare parte di una storia. Nel libro di Ende, così come nei videogiochi, la storia è infinita. Non infinita nel senso di illimitata, senza una fine certa. Le vicende di Bastian nel mondo di Fantasia seguono una precisa trama, e si concludono con un finale narrativamente assai classico. Il libraio del racconto di Ende spiega a Bastian che la storia è infinita perché è infinitamente permutabile, si ripete all'infinito e ad ogni ripetizione è nuova. Quando un altro lettore leggerà il libro magico di Bastian, infatti, vivrà nuovamente quelle vicende, ma in modo personale, darà nomi diversi ai personaggi, rinnoverà il racconto. È insomma la storia delle infinite partite Milan-Manchester a *PES 5*, con i loro infiniti svolgimenti diversi, ed è la storia degli innumerevoli Leon di *Resident Evil 4*, uno che muore dopo due passi, un secondo che fila dritto fino all'epilogo proprio come se lo conoscesse già, un altro che avanza a fatica, sempre ferito, sempre vicino alla morte, e un Leon che spara a tutto quel che si muove.

La storia de 'La Storia Infinita', come quella dei videogiochi, non finisce mai: cambiano i protagonisti, l'evoluzione della vicenda e forse il finale. Si potrebbe sostenere che si tratti di storie diverse, ma non è così. È sempre la medesima storia, e quel che la rende se stessa è il fatto che, se non ci fosse qualcuno che entra in quella specifica narrazione dal di fuori, quest'ultima non esisterebbe, oppure si svolgerebbe sempre nello stesso modo, non sarebbe più infinita. È la presenza del giocatore che mette in moto il mondo immaginario, che rende unica quella specifica permutazione della storia. Un buon videogioco è quello che consente che vengano raccontate tante storie diverse, che ognuna sia interessante, almeno per qualche verso, e che dia al giocatore che la sta vivendo la sensazione che sia proprio la *sua*.

> È la presenza del giocatore che mette in moto il mondo immaginario, che rende unica quella specifica permutazione della storia

Mi trovo in soffitta a pensare a queste cose, con il quaderno ingiallito del me di vent'anni fa fra le mani, e per un istante credo davvero che non limitarsi a leggere le storie, ma piuttosto entrarci, cavalcare il soffice cane volante, parlare con tutti e aiutarli, sia un modo fantastico di diventare grandi.

Massimo Maietti (massimo.maietti@tin.it) è l'autore di 'Semiotica dei videogiochi'. Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle di **Videogiochi**

DI GARY PENN

MIGHTIER THAN THE SWORD

La sottile linea fra lavoro e divertimento

Vivo vicino al mare e metà del cortile dietro casa mia non prende molto al sole, soprattutto d'inverno. Questi due fatti, apparentemente scollegati fra loro, sono la causa di uno strato di muffa sul pavimento di cemento. Tra l'altro è di una tonalità nemmeno troppo attraente. Oltre ad assorbire fin troppa luce, questo strato di muffa diventa estremamente scivoloso quando piove, ed è veramente bastardo da eliminare: un'operazione che va fatta spesso, ma gli incentivi ad agire sono pressoché nulli.

Finché non scivolo, cado o ci vado molto vicino (finché non provo pericolo, insomma) non mi decido a passare all'azione. Mi ci vuole uno scopettone, secchi e secchi di diserbante (che quanto meno ha un odore inebriante) e tanto, troppo olio di gomito per eliminare la melma. Perché lo sto raccontando? Perché ho cambiato radicalmente opinione sulla pulizia del mio cortile. Ora provo una sensazione di potenza e di gratificazione: responsabilità e tedio sono diminuiti perché ho trasformato il lavoro in divertimento.

Ciò che ha fatto la differenza è stato un attrezzo, economico ma alquanto pratico, che ha trasformato la mia canna da giardino in un flagello di Dio. Lo strumento non serve solo a semplificare la vita: è estremo, esaltante e drammatico. È un giocattolo. Il lavoro richiede ancora del tempo, ma quel tempo scorre via molto più velocemente e in maniera più spettacolare. Il getto d'acqua sotto pressione è possente e fragoroso, e strappa la muffa come brandelli di carne grassa assaliti da un branco di pantegane denutrite.

I confini fra lavoro, gioco e divertimento sono molto sottili e purtroppo non posso affermare di comprenderli alla perfezione. Non conosco alcuna regola precisa o strumento che permetta di trasformare delle idee in puro divertimento. E non parlo di paroline magiche o di teorie astratte, ma di processi pratici che aiutino, per esempio, a prendere il compito di rifare il letto e lo trasformino da un lavoro a un divertimento, e in ultimo in un gioco.

Trasformare un compito poco piacevole in un gioco non garantisce di avere per le mani qualcosa di divertente. Premi e minacce di solito funzionano egregiamente (in realtà è il bastone a dare più risultati della carota), ma quello che può fare davvero la differenza secondo me è avere un contrasto netto, portare tutto all'eccesso: avere una dose di drammaticità che permetta di trasformare le azioni più monotone in qualcosa di esaltante d avvincente. E non parlo solo di avere ruoli, temi e contesti drammatici, ma di usare la drammaticità in tutti gli elementi coinvolti nell'azione, a partire dai giocattoli e dalle attività in questione.

Trovo che sia molto utile considerare tutti i giocattoli come degli attori, sia che si tratti di oggetti astratti, macchine o action figure ben precise, e sia che le loro azioni seguano delle regole o siano dettate da giocatori reali. Tutti questi 'attori' hanno delle azioni da compiere e devono portarle a termine con un'adeguata drammaticità, e non con movimenti accennati, timidi e reverenziali. Trovo anche che ai videogiochi manchi, abbastanza sorprendentemente, una drammaticità fisica, visibile e udibile. Di recente, giochi di guerra come *Call of Duty* hanno elargito la maggiore dose di drammaticità. Titoli come *Ico*, *Half-Life 2* e *Resident Evil 4* hanno pure avuto i loro bei momenti drammatici. Ma gli altri giochi sembrano spesso troppo spartani, artificiosi e grezzi: in due parole, chiaramente finti.

> Il getto d'acqua strappa la muffa come brandelli di carne grassa assaliti da un branco di pantegane denutrite

Di solito non ci sono abbastanza situazioni plausibili impossibili (sembra un controsenso, ma in realtà è più credibile di possibilità implausibili), non ci sono abbastanza coincidenze e casi limite ridicoli, ma incredibilmente gratificanti: manca insomma quel genere di cazzate per cui venivo sempre rimproverato dai miei, che dicevano fossero ridicole e irrealistiche, ma che costituiscono l'ingrediente base di una situazione drammatica (la serie '24' è un esempio perfetto di questo pensiero, nel bene e nel male).

A pensarci bene, non è solo la drammaticità a mancare, ma sono proprio le performance virtuali e le esperienze interattive a peccare di solidità e spettacolarità. Gli ultimissimi videogiochi tendono ad essere molto 'soft' a questo riguardo, soprattutto quando si utilizzano modelli fisici ultrarealistici. Ad Hollywood usano dei cavi per proiettare gli stuntman nell'aria a una velocità incredibile. Le vittime di un incidente nei videogiochi tendono semplicemente ad accasciarsi al suolo, il che è ancora più bizzarro in un medium teoricamente capace di tutto.

C'è stato un periodo in cui i cartoni animati, il parente più stretto dei videogiochi (se non altro perché ogni cosa viene realizzata da zero) erano tranquilli, carini e senz'anima, finché gente come Hanna & Barbera, Tex Avery e Chuck Jones non ha imposto il proprio ritmo, e lo spazio e le regole della realtà sono finite fuori dalla finestra.

Quei vecchi, stupidi, lenti e insipidi cartoni facevano tutto con ponderata accuratezza e realismo. Nel giro di una decade il ritmo e la fisicità dei cartoni sono cresciuti in maniera significativa e il livello di anormalità è andato oltre la soglia di guardia. Tutto ciò che in precedenza era morbido e lento (e scontato e mieloso al punto da essere nauseabondo) è diventato duro e veloce (e incazzato). Poi commercio e razionalizzazione hanno fatto capolino e l'elemento artistico è andato a gambe all'aria, grazie anche ai budget sempre crescenti (la nostra industria farebbe bene a imparare qualcosa da quella storia).

Il problema è che, a differenza dei cartoni e dei film, nei videogiochi dev'essere possibile interferire con la drammaticità per fare la differenza. Reazioni troppo elaborate alle nostre interazioni potrebbero sbarrarci la strada oppure potremmo essere noi a sbarrarla a loro o magari non le noteremmo nemmeno. Fatto sta che comprimere tempo e spazio in porzioni solide e gestibili è un casino.

Gary Penn ha iniziato la propria carriera videoludica a Zzap!64 per poi lavorare per BMG e DMA Design. Attualmente realizza giochi per Denki

IL KAIBANO

Che i MMORPG siano come una droga, è un dato di fatto. Lo testimoniano milioni di persone nel mondo, lo raccontano mezze leggende metropolitane con un consistente fondo di verità e adesso lo dico anch'io. Già, proprio io, il vostro Ualone preferito, quello per cui le riviste di videogiochi sono una roba per nerd, figuriamoci i videogiochi stessi.

Ho cominciato a giocare a *World of WarCraft* con la closed beta europea, poco dopo l'estate del 2004, continuando con l'uscita ufficiale del gioco in Italia (inizio febbraio 2005) e arrivando più o meno fino ad oggi, per ben più di un anno di attività. Ho portato due (non uno, due) personaggi al massimo livello possibile (il 60), uno al 46 (solo perché la fine del beta testing mi impedì di continuare, lasciandomi al buio fino all'arrivo del gioco nei negozi) e attualmente ne sto giocando saltuariamente uno di livello 32, senza considerare tutti quelli al di sotto del ventesimo livello che ho creato giusto per provare nuove razze o classi.

Il gioco ha un timer interno che indica il tempo trascorso in sua compagnia. Voi videogiocatori (lo so, sto raccontando di un'esperienza che mi catalogherebbe come tale, ma mi consentirete comunque di prendere le distanze, fa parte del personaggio) siete abituatissimi a questo genere di indicatori. Normalmente segnalano le ore trascorse giocando. Una persona particolarmente scimmiata può arrivare a fare un 200 ore a un *Final Fantasy* o a un altro JRPG qualunque. Quella roba là. Il timer di *World of WarCraft* non si esprime in ore, ma in giorni. Io ne ho totalizzati più di 60 (sessanta), pari a 1.440 ore di gioco. Questi dati mi hanno fatto capire che i MMORPG sono come una droga? No. Anche perché questi dati, fintanto che sei nel tunnel, non ti sfiorano neanche. Se giochi per otto ore, in un giorno, pensi alle rimanenti sedici. E ti sembrano sprecate. No, no. A farmi capire che ero sotto l'effetto di una droga potente sono stati i primi giorni trascorsi lontano da Azeroth (il mondo di gioco) e dai miei personaggi. È stato come rinascere.

Ho ripreso tutta una serie di abitudini che non potevo più permettermi, mentre giocavo a *WoW*. Al di là di banalità quali uscire di casa, interagire con persone in carne e ossa, prepararsi da mangiare, fare sesso e dormire, il fatto è che ho ricominciato a: rispondere al telefono, guardare film e partite di calcio, ascoltare musica, sfogliare riviste, scegliere i vestiti prima di indossarli, chiacchierare. Ci sono rimasto, quando mi sono reso conto, un pomeriggio qualunque, che stavo per decidere cosa fare la sera. Decidere, cavolo. Mi sono ritrovato davanti una quantità di tempo che mi sembrava impossibile avere a disposizione mentre ero preso dal gioco.

Ora, ho un problema. È stata **Videogiochi** a chiedermi di scrivere un articolo sul modo in cui mi sono allontanato dal MMORPG Blizzard. Ma il mio caso non può rappresentare un valido esempio. Ho smesso di giocare perché la cosa cominciava a diventare un impegno serio. Arrivati ai livelli alti e volendo vivere esperienze di un certo spessore, è necessario organizzarsi con almeno una quarantina di altri giocatori. Con tutte le conseguenti sfilze di appuntamenti e orari da rispettare, compitini da assolvere, per non parlare della concentrazione necessaria a coordinarsi con il resto dei giocatori durante le fasi di gioco più concitate. Tutta roba con cui ho una forte difficoltà a convivere (specie la parte relativa a orari e appuntamenti). E questo mi ha salvato. Ma dico che il mio non può rappresentare un esempio interessante, perché i miei compagni di gioco sono ancora tutti lì. Loro non hanno problemi organizzativi (oppure ne hanno, ma godono nel risolverli) e proprio per questo li vedo ben lontani dalla possibilità di uscire dal tunnel.

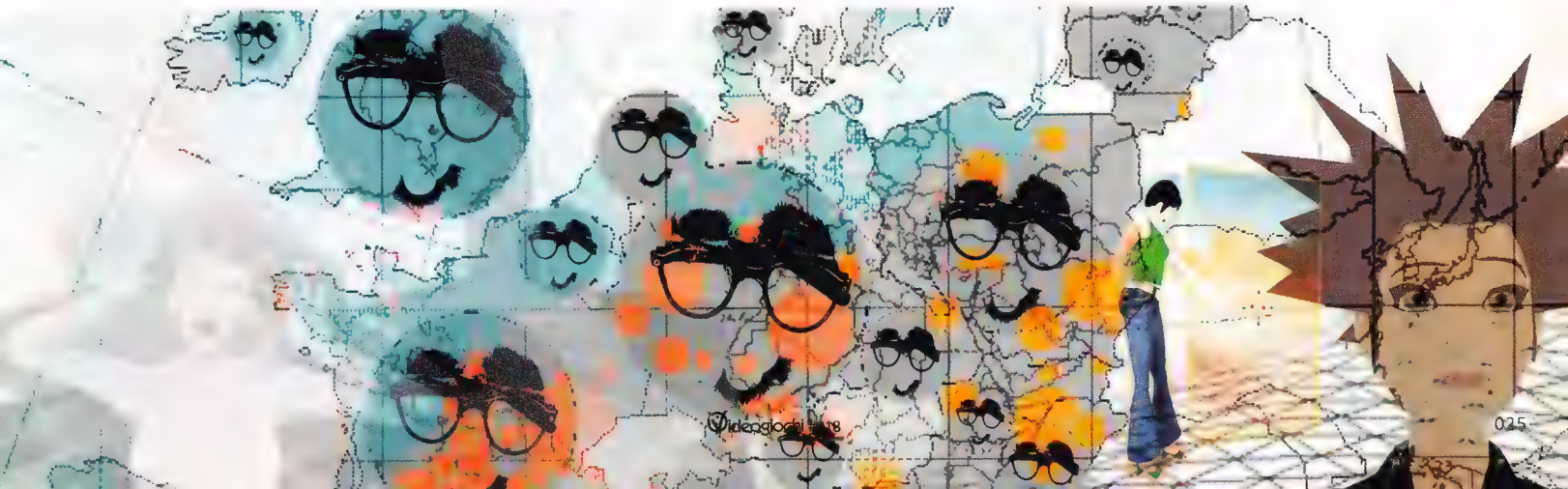
Insomma, secondo me liberarsi da una droga così micidiale, senza l'intervento di un qualche importante fattore esterno (guasto al computer, per dire), deve essere veramente difficile. Anche perché, al contrario, so perfettamente quanto possa essere facile subirne l'assuefazione.

Innanzitutto, *World of WarCraft* è un signor gioco (è stato giudicato così anche da **Videogiochi**, oltre che dal resto della critica mondiale e dai quasi cinque milioni di assuefatti). Già questo, unito a una longevità effettivamente infinita, potrebbe bastare a legare per anni una persona al PC. Ma è la struttura di gioco ad essere perfida (e tecnicamente impeccabile). Non esiste frustrazione in *World of WarCraft*. Tutto ciò che si fa porta a un progresso, senza lasciare quella sensazione di non essersi guadagnati la pagnotta. Grazie a una curva di difficoltà calibrata in modo divino, il giocatore va sempre avanti ed è sempre soddisfatto, oltre che costantemente stimolato a proseguire. Una struttura come quella di *WoW* funzionerebbe perfettamente anche in un gioco single player. Ma la miscela mortale si completa grazie all'ingrediente multiplayer. In un meccanismo che è un po' la chiave dell'efficacia dei MMORPG, sono gli altri giocatori a tenerti legato al gioco. Non per un banale discorso di affetti virtuali e palle simili, ma per il semplice fatto che ti costringono a 'non rimanere indietro'. Se i tuoi amici, con cui hai cominciato a giocare abbastanza assiduamente, salgono di livello più velocemente di te, rischi di non poter più giocare con loro. E questo non puoi permettertelo. Figuriamoci se ad essere più veloci di te sono i tuoi avversari...

Insomma, il male l'ho conosciuto benissimo. Ma una cura non ce l'ho. E non ce la faccio neanche a consigliarvi di evitarlo, a dirla tutta.

> Ho portato due personaggi al massimo livello possibile, uno al 46 e attualmente ne sto giocando saltuariamente uno di livello 32

Gianluca 'Ualone' Loggia è l'editor di PSM. Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle della sua rivista. Figuriamoci con quelle di Videogiochi



AUTOREVOLE. GIOCABILE. UFFICIALE.

SCOPRI XBOX 360!

- Le recensioni
- I demo giocabili
- I filmati
- Le anteprime
- Le guide
- Le interviste
- I reportage

PROVA IN ANTEPRIMA I GIOCHI PER XBOX E XBOX 360 CON L'UNICO MAGAZINE UFFICIALE!

XBOX 360™

XBOX MAGAZINE UFFICIALE

IN EDICOLA DAL 6 FEBBRAIO

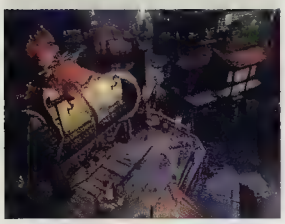
Future MEDIA WITH PASSION

Preview

Il futuro del divertimento elettronico

I più attesi

Metronome



Negli uffici svedesi di Tarsier il progetto, in lavorazione ormai da tempo immemore, sta subendo una rivoluzione totale, che dovrebbe portare anche un nuovo publisher. Curiosità a mille.
TBA, TBA

Test Drive Unlimited

Con buona pace di quanti attendevano il titolo Eden per accendere nuovamente 360, Atari ha dato agli sviluppatori ulteriore tempo per rifinire il progetto. Tanto di guadagnato per tutti.
360, ATARI

Hellgate: London

La ricerca disperata di RPG occidentali non può che condurre a *Hellgate*, con la sua dose di originalità derivante dalla visuale in soggettiva e da una sottile, ma intrigante, componente online.
PC, NAMCO

RPG alla riscossa

Un genere che non conosce flessioni

Final Fantasy VII è un paradigma del genere non solo per il proprio design, ma per la capacità con cui è riuscito ad attirare un pubblico di dimensioni enormi. Chissà quale sarebbe stato il futuro degli RPG se Square non avesse scelto PlayStation come piattaforma

Action, strategico, online, classico... L'RPG può assumere mille forme e, come dimostrato dalle anteprime e dalle recensioni di questo numero, il genere sta dimostrando ogni giorno di più la propria versatilità. Dalle contaminazioni picchiaduristiche di *Ryu Ga Gotoku* alle combo infinite di *Key of Heaven*, dai deathmatch online di *The Warrior's Code* ai viaggi epici di *Rogue Galaxy*, i giochi di ruolo non hanno mai mostrato prima una simile diversità.

Non molto tempo fa il genere veniva rimproverato per la propria staticità e sembrava incapace di rinnovarsi, ma ora questi titoli affondano le proprie radici in qualità come una storia di spessore e personaggi in continua evoluzione per esplorare nuovi territori.

Gli RPG moderni hanno un altro comune denominatore: sono quasi tutti realizzati in Giappone. Il genere è da sempre uno dei preferiti dei giocatori del Sol Levante, ma ultimamente sembra vivere un momento di (inaspettato) splendore anche dal punto di vista commerciale, con giochi come *Kingdom Hearts II* in grado di muovere oltre un milione di copie. Un'ombra incombe però su tutti i giochi di ruolo che nei prossimi mesi vogliano conquistare una fetta di mercato degna di attenzione. E quest'ombra si chiama *Final Fantasy XII*.

Dopo anni e anni di sviluppo travagliato (e ben documentato), il gioco sembra finalmente prossimo al traguardo e Square Enix confida non solo in un lancio primaverile, ma nella vendita di oltre 2 milioni e mezzo di copie, oltretutto a un prezzo non indifferente. Possibile che la fame degli utenti giapponesi per storie epiche, esplorazione di dungeon e magie sia così insaziabile?

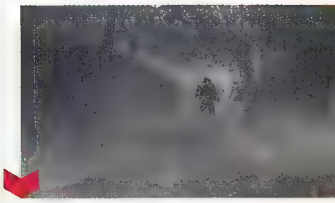
La risposta, sembrerebbe, è sì. Ma solo perché gli RPG sono un'entità insaziabile quanto quella dei suoi fruitori. Come illustrano i titoli presentati su questo numero di **Videogiochi**, gli RPG possono divorare e integrare nella propria struttura un'ampia gamma di meccaniche ludiche. E quella stessa struttura, in grado di fornire al giocatore un avatar carismatico (e spesso customizzabile) e un mondo originale e realizzato magnificamente, gioca a tutto vantaggio dell'esperienza, esaltando il senso di esplorazione e di costante stupore per la scoperta del mondo. Ciò significa che teoricamente è possibile per qualsiasi giocatore trovare un RPG che si adatti ai propri gusti.

E questo porta un'inevitabile domanda: perché il genere è tanto ignorato in Occidente?

28 **Prey** 360, PC

30 **The Elder Scrolls IV: Oblivion** 360, PC

32 **Far Cry Instincts: The Next Chapter** 360, XBOX



34 **Gekido: The Dark Angel** PSP

36 **Ghost Recon: Advanced Warfighter** PC, 360, PS2, XBOX

38 **Auto Assault** PC

39 **Defcon** PC

40 **Bad Day LA** PC

41 **Killzone: Liberation** PSP

42 **Urban Chaos Riot Response** PC, PS2, XBOX

43 **Final Fight Streetwise** PS2, XBOX

44 **Valkyrie Profile: Silmeria/Lenneth** PS2, PSP

45 **Untold Legend: The Warrior's Code** PSP

SISTEMA: **360, PC**
PRODUTTORE: **2K GAMES**
SVILUPPATORE: **3D REALMS HUMAN HEAD**
ORIGINE: **STATI UNITI**
DATA D'USCITA: **ESTATE**

Prey

A dieci anni dal suo concepimento, l'FPS sci-fi di 3D Realms è ormai quasi pronto a ribaltare le regole del gioco

Noto al grande pubblico solo dall'E3 dello scorso anno, *Prey* è di fatto germogliato in 3D Realms nel lontano 1996 per poi entrare in produzione presso Human Head nel 2001. E questo, si vede. Nonostante sia basato su una versione potenziata del motore di *Doom 3*, *Prey* fatica a nascondere la sua vera età. Artisticamente è come se gli ultimi cinque anni di evoluzione estetica del videogioco non siano mai trascorsi (e di conseguenze *Half-Life 2*, *Far Cry* e *FEAR* non siano mai esistiti). Il suo aspetto è generico, tutto luci al neon, paratie d'acciaio e orribili intrecci biomeccanici. Anche le armi aliene, malgrado il look organico, tradiscono dal punto di vista funzionale il loro legame con gli archetipi del genere, sebbene alcune siano il risultato della fusione di più archetipi. Eppure, in quel progetto del 1996 non c'erano solo bozzetti di armi e scenografie: c'era la volontà di realizzare qualcosa di nuovo, e il fatto che *Prey* ancora si distingua per le sue idee dalla gran parte dell'odierna produzione di genere la dice lunga sulla condizione di apatico abbandono in cui versa il settore.

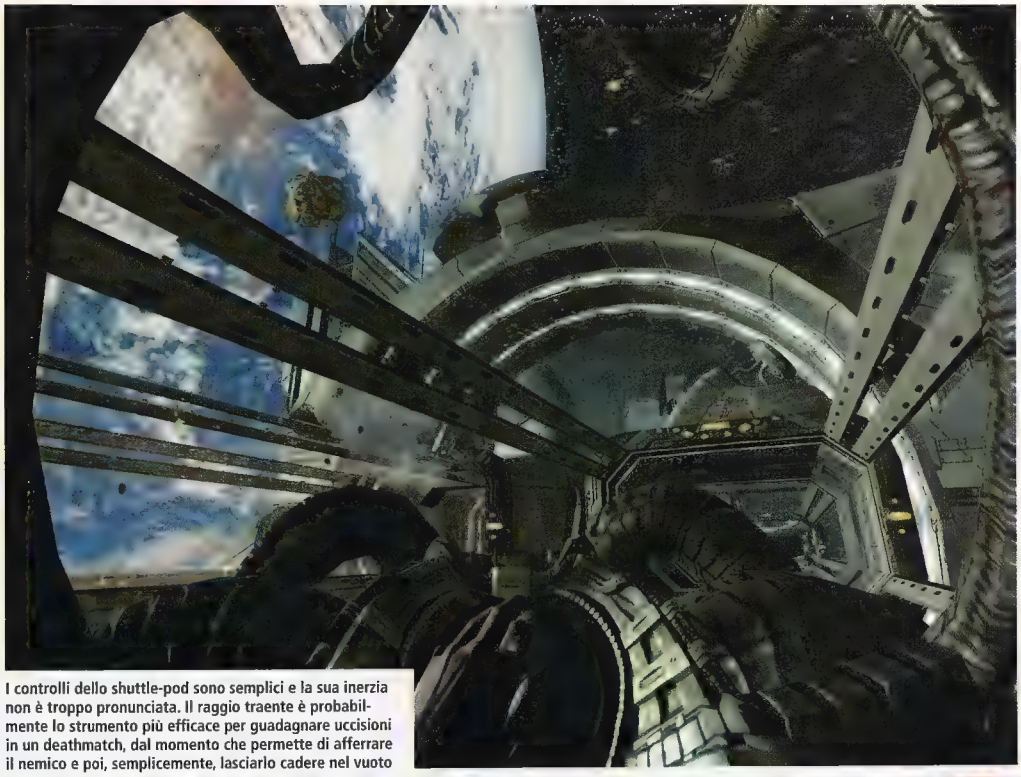
Ancor più che la premessa narrativa, è il protagonista di *Prey* il primo indizio della sua 'anomalia' concettuale. Piuttosto che quelli di un marine, il giocatore veste i panni di un meccanico, Tommy, indiano Cherokee rapito insieme al nonno e alla f danzata da una gigantesca astronave aliena. Interpretazione organica e senziente della sfera di Dyson, il misterioso vascello è mosso da un sole artificiale custodito nel suo nucleo e si nutre degli esseri umani che con fredda determinazione rastrella dalla superficie terrestre. Un breve tour forzato lungo i binari di questo mattatoio spaziale chiarisce immediatamente la natura estremamente macabra e violenta dell'esperienza che attende. Il nonno

Un breve tour forzato lungo i binari di questo mattatoio spaziale chiarisce immediatamente la natura estremamente macabra e violenta dell'esperienza

è il primo a morire, trafitto con brutale noncuranza da un'imponente macchinario succhiasangue fra le grida disperate di un Tommy impotente testimone della sequen-za. Quindi un'imprevista evoluzione degli eventi libera il giovane, avviandolo alla ricerca della sua fidanzata nei meandri di un ostile dedalo di carne e metallo. Lucida, bavosa e disgustosamente pulsante, questa astronave è al tempo stesso nemico e setting principale di *Prey*. È un'intelligenza che interagisce e gioca con Tommy, sia direttamente che attraverso i suoi droni umanoidi e i suoi anticorpi animali.

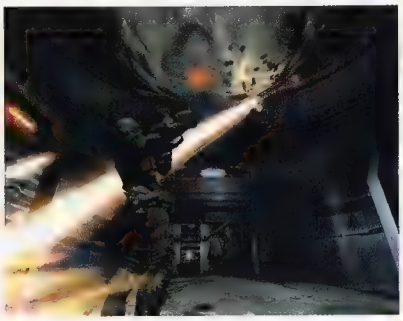
Data la particolare morfologia dell'ambiente, qui non esiste un sopra e un sotto, un'idea che Human Head sta brillantemente

La graziosa creatura sulla destra è in realtà una granata vivente che può essere a detonazione istantanea o adesiva, a seconda del numero di zampe che le verranno strappate via prima di lanciarla

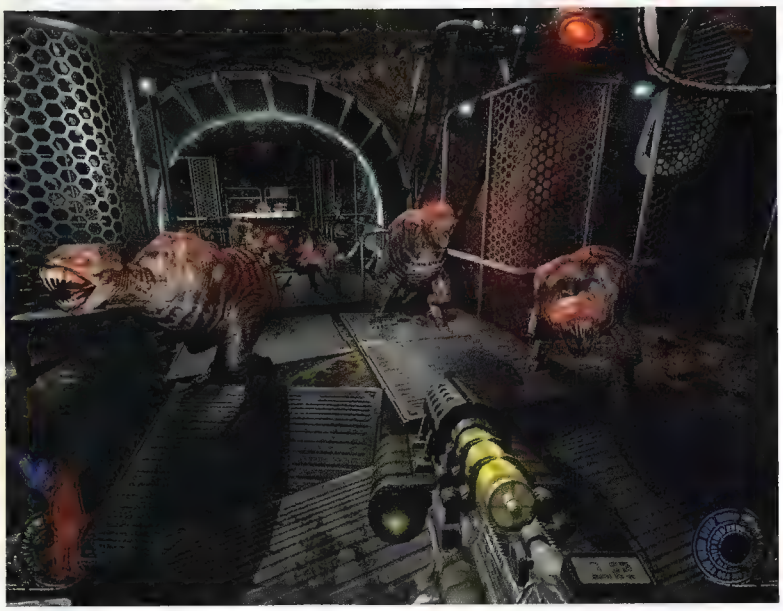


I controlli dello shuttle-pod sono semplici e la sua inerzia non è troppo pronunciata. Il raggio traente è probabilmente lo strumento più efficace per guadagnare uccisioni in un deathmatch, dal momento che permette di afferrare il nemico e poi, semplicemente, lasciarlo cadere nel vuoto

Ogni arma incorpora generalmente un duplice sistema di fuoco. Quella in foto però, all'attacco primario affianca un'interessante funzione difensiva: produce impenetrabili scudi gelatinosi, ovviamente esaltatori degli effetti di rifrazione della luce prodotti dal motore di *Doom 3*



Nelle partite in multiplayer, la possibilità che il nemico attacchi anche dal soffitto costituisce un'ulteriore, nuova variabile da tenere in considerazione insieme ai ribaltamenti gravitazionali e ai portali. Il disorientamento è un altro fattore con cui anche i veterani del genere dovranno imparare a fare i conti



Human Head ci tiene a precisare che, sebbene *Prey* si svolga quasi interamente all'interno della sfera, non consisterà unicamente in corridoi come quello in foto. Ci saranno zone più ampie ed anche sezioni spaziali

sfruttando con pedane magnetiche che permettono di camminare su pareti e soffitti, interruttori che modificano l'orientamento della gravità in una stanza, escursioni spaziali a bordo di shuttle-pod ed anche piccoli asteroidi con i rispettivi campi gravitazionali galleggianti all'interno della sfera. Cincischiare con questi elementi e con le loro permutazioni in alcune delle arene per deathmatch è tanto istintivo quanto esaltante, mentre i continui ribaltamenti dello scenario prodotti dall'attivazione dei summenzionati interruttori scuotono letteralmente le dinamiche di ingaggio, imponendo altresì di acquisire un inedito livello di conoscenza delle arene (dal momento che si finisce per percorrerle su più lati del solito). Svariati portali collegano zone distanti aprendo squarci nel vuoto attraverso cui non è solo possibile vedere ciò che accade al di là del varco, ma anche parteciparvi sparandovi attraverso.

Al di là del contesto agonistico, queste caratteristiche custodiscono un ovvio potenziale in materia di messa in scena dell'avventura in singleplayer, senza contare l'opportunità di allestire celebrali puzzle scenografici. Ma non è tutto. Un altro elemento chiave di *Prey* è rappresentato dagli speciali poteri mistici di cui si dispone. Il fantasma del nonno di Tommy, infatti, interviene per persuadere il giovane pellerossa a dominare la sua forma spiritica per abbandonare il proprio corpo e guadagnare l'accesso ad un piano dimensionale parallelo. Visto attraverso occhi ectoplasmatici, infatti, lo scenario guadagna nuovi elementi utili all'esplorazione o alla risoluzione di puzzle, mentre Tommy si ritrova fra le mani un arco spettrale dal forte potere offensivo. La forma spiritica entra in gioco anche in caso di morte. Una volta esaltato l'ultimo respiro, ci si ritrova in un'area di passaggio fra il mondo dei vivi e quello dei morti, con l'opportunità di invertire il senso di marcia centrando con l'arco gli spiriti che volteggiano nel cielo plumbeo. Per impedire che il giocatore sconfigga la morte con il facile ricorso ad un salvataggio precedente (operazione comunque consentita), il vittorioso ritorno da questo luogo di transito premia con il totale recupero dell'energia perduta. Qualcosa che il quick load non garantisce.

Alla luce di queste indubbie potenzialità, quell'aspetto generico che sulle prime lascia presagire un'altrettanto generica esperienza, potrebbe essere solo un piccolo prezzo da pagare in cambio di un FPS di fatto innovativo e all'avanguardia. Una preda rara, appunto.

Come *King Kong*, *Prey* non permette di selezionare il livello di difficoltà, ma si adatta automaticamente all'abilità dimostrata dall'utente (ad esempio dispensando oggetti in base ai suoi bisogni o al rendimento). Dal momento che i nemici sono in grado di riconoscere e raccogliere pacchetti rigeneranti esattamente come Tommy, ciò è decisamente positivo, ma viene da chiedersi in che modo gli appassionati di sparatutto per PC reagiranno alla mancanza di un'opzione che probabilmente pretendono. Rigiocare un FPS ad un livello di difficoltà superiore è ormai quasi una tradizione per i fan del genere, e potrebbero sentirsi privati di uno standard contro cui misurarsi.

SISTEMA: **PC, XBOX 360**
PRODUTTORE: **2K GAMES**
SVILUPPATORE: **BETHESDA**
ORIGINE: **STATI UNITI**
DATA D'USCITA: **PRIMA METÀ 2006**

The Elder Scrolls IV: Oblivion

L'ultima edizione dell'RPG free-roaming di Bethesda si avvicina ai cancelli della next generation. E alla data d'uscita...

Il reticolo di puntamento informa circa il proprio livello di visibilità, diventando rosso quando portato sopra un nemico consapevole della propria presenza e perdendo luminosità in relazione alla 'profondità' delle ombre usate per nascondersi dalla vista altrui. Una soluzione semplice, chiara e, sopratutto, non intrusiva

È da un bel pezzo che non esce un gioco di ruolo per PC degno di questo nome. Per la gioia e la gloria di tutti gli appassionati, Bethesda sta dando gli ultimi ritocchi al suo capolavoro annunciato, e **Videogiochi** non poteva perdersi l'occasione di provare *Oblivion* a qualche mese dalla sua uscita ufficiale, prevista per prima dell'estate.

Come da tradizione della saga TES, l'avventura ha inizio in prigione: non vi si resta molto, solo il tempo di provare a scappare, senza successo, e sentire qualche improperio ben azzeccato provenire dal vicino di prigionia. È possibile raccogliere qualche oggetto e sperimentare il motore fisico che governa il mondo di *Oblivion*, dalla mela sullo squallido tavolo di legno, alla poco incoraggiante gabbia toracica abbandonata sul fondo della prigione.

Dopo poco arriva l'Imperatore di Tamriel, in fuga insieme alle sue guardie del corpo da una misteriosa congiura. Per mezzo della roboante voce del Capitano Picard (Patrick Stewart), si viene informati del proprio destino, legato in maniera indissolubile alla sorte della famiglia reale: inconsapevoli visitatori dei sogni dell'Imperatore, viene concessa la fuga, e dopo una sequenza abbastanza lunga di sotterranei (che svolgono la doppia funzione di tutorial e di fase di creazione del personaggio) si giunge al fantastico mondo esterno.

Il giocatore può unirsi a quattro gilde per guadagnare esperienza. Le gilde dei Maghi e dei Combattenti sono facili da trovare. Quelle dei Ladri e degli Assassini chiedono rispettivamente che si finisca in galera o si ammazzi un innocente prima di proporre un invito

Alcuni di voi staranno pensando che si tratti della solita trama trita e ritrita, che dovranno seguire un indizio dopo l'altro fino al mostro finale, alternando molti combattimenti a qualche puzzle. Se è così, vuol dire che non avete mai giocato a *Morrowind* e non avete idea di cosa vi aspetti in *Oblivion*: la completa libertà di intraprendere la strada che desiderate. Nessun 'muro' invisibile, nessun vicolo cieco, nessun limite. Dal momento in cui uscite dalle segrete di Imperial City, potrete andare dovunque vi spinga la curiosità e la voglia di avventura.

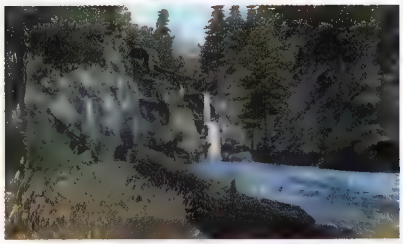
Secondo Pete Hines, direttore delle PR di Bethesda, per completare la trama principale (quella dell'Imperatore), un giocatore di media esperienza impiegherà circa una ventina di ore. Affrontando invece *Oblivion* nel modo corretto, ovvero come un RPG a 360 gradi, e intraprendendo anche solo l'80% delle sue quest 'secondarie', ci si perderà in un mondo che vive di vita propria per almeno 200 ore.

Nessun 'muro' invisibile, nessun limite. Dal momento in cui uscite dalle segrete di Imperial City, potrete andare dovunque vi spinga la curiosità e la voglia di avventura

Potrete decidere di unirvi a una delle quattro gilde presenti sul territorio; potrete visitare una delle sette o otto città principali, in cui ogni casa e ogni negozio avrà la propria storia. Vedrete gli abitanti di Bruma o di Anvil alzarsi la mattina, andare al lavoro e poi a pranzo. Ritornare nella bottega, e poi cenare prima di abbandonarsi nel letto alla sera. Se sarete entrati nella gilda dei Ladri potrete sfruttare questo 'ciclo' vitale per entrare in casa di un negoziante di giorno, mentre è al lavoro.

Il mondo di Tamriel palpita di vita propria, e sebbene questo all'inizio possa sembrare disorientante, come in effetti un po' lo era in *Morrowind*, Bethesda si è concentrata su una serie di caratteristiche che rendano più semplice la vita a ogni avventuriero. Selezionata una quest dal vostro diario, dove mediamente ne saranno elencate almeno una decina di attive, vedrete apparire nella bus-

Quando viene aperto un cancello per Oblivion (la zona di passaggio all'underworld su cui si basa la storia), il cielo si tinge di un rosso intenso e soffocante, mentre il panorama assume tinte cremisi. Un tocco di grande atmosfera



La versione 360 di *Oblivion* mette in palio 50 achievement sbloccabili progredendo lungo la storia e guadagnando fama nell'ambito delle gilde e dell'arena

sola presente sullo schermo un indicatore che vi permetterà di sapere sempre dove dovreste andare. L'indicatore è intelligente, quindi se dovete incontrare un NPC all'interno di una città, e voi siete fuori dalla sua cinta muraria, vi guiderà prima alle porte del complesso difensivo, e poi, una volta entrati, verso la casa dell'obiettivo.

Inoltre, una volta che avrete visitato una locazione 'speciale', tra cui figurano centinaia di dungeon (i sotterranei), di templi abbandonati e di rovine di varia natura, se vorrete tornarci in seguito basterà cliccare sull'icona che sarà apparsa nel frattempo. Nulla ovviamente vieta di usare i vecchi metodi di trasporto, dalle proprie gambe al cavallo.

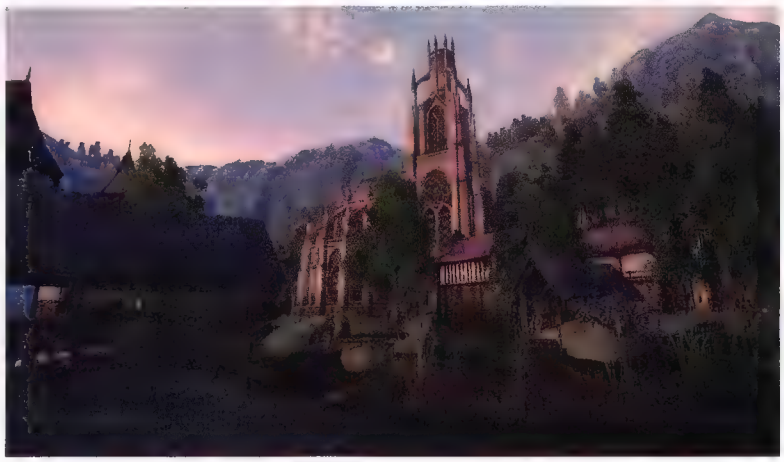
Le quest sembrano in linea con quanto i giocatori di *Morrowind* possono immaginare, vale a dire incarichi intelligenti e affascinanti, piuttosto che le solite missioni da 'corriere'. Non vi verrà quasi mai chiesto di prendere un oggetto e portarlo da un'altra parte, o di andare in un luogo, uccidere un vampiro, e tornare indietro. Nella loro essenza, ovviamente, sono così, ma ciò che rende speciali gli incarichi è proprio la capacità di Bethesda di narrare storie bellissime e appassionati, e di creare un mondo credibile e convincente.

Ovviamente gran parte del merito spetta all'eccezionale motore grafico, in grado di spremere i PC di fascia molto alta come pochi giochi finora hanno solo provato a fare. Se in lontananza, fuori dalle città, vedrete un mondo rigoglioso e realistico, con campi coltivati, laghi, qualche rovina e montagne a perdita d'occhio, è da vicino che l'universo creato da Bethesda dà il meglio di sé, con una tale quantità di dettagli che correrete il rischio di perdervene molti. A rendere il tutto realistico ci pensano le soft shadow e il sistema di illuminazione in tempo reale, capaci di dare fisicità extra ad oggetti già vestiti con l'opportuno corredo di bump mapping.

A giudicare da questo nuovo incontro di **Videogiochi** con *Oblivion* appare sempre più difficile dubitare del lavoro di Bethesda. Certo, il progresso rispetto a *Morrowind* sembra esprimersi in termini estetici piuttosto che ludici, ma è chiaro che si tratti di un RPG mastodontico per contenuti ed ambizione, un motivo più che valido per aggiornare il proprio PC. O procurarsi Xbox 360.

La potenza è nulla, senza controller

Mentre il sistema di controllo su PC è ormai collaudato, quello pensato per la versione Xbox 360 era un'incognita. Videogiochi ha provato la versione per il sistema Microsoft, e ne è rimasta estremamente soddisfatta. Come in un FPS, il movimento passa per l'impiego dei due stick analogici, i grilletti controllano gli attacchi e le parate, mentre i pulsanti dorsali lanciano gli incantesimi 'preferiti'. Ma è nei menu che si manifesta l'attenzione di Bethesda alla fase di adattamento dei comandi, con i dorsali che permettono di spostarsi fra le diverse sezioni (della mappa all'inventario, ad esempio) in pochi istanti.



La versione Xbox 360 utilizzerà a fondo l'hard disk, se presente: i caricamenti, infatti, saranno ancora più immediati, dato che il gioco crea una cache sul disco fisso. Questo vale ovviamente solo per le zone già visitate

SISTEMA: **360, XBOX**
PRODUTTORE: **UBISOFT**
SVILUPPATORE: **UBISOFT MONTREAL**
ORIGINE: **CANADA**
DATA D'USCITA: **APRILE**

Far Cry Instincs: The Next Chapter

Ubisoft si trasforma in catena di montaggio e prepara un (doppio) seguito a soli sei mesi dall'uscita del prequel

Il motoscafo in foto non aggiunge solo colore, ma è stato appositamente realizzato, insieme ad altri veicoli, per il multiplayer. L'imbarcazione può portare fino a tre passeggeri, mentre il camion può ospitarne otto

Il team si sta concentrando sulla resa di acqua e vegetazione su 360. Gli effetti d'acqua sono basati su un algoritmo oceanografico e non sono puramente estetici. I lavori sono in corso sulla percezione delle onde alla guida delle imbarcazioni

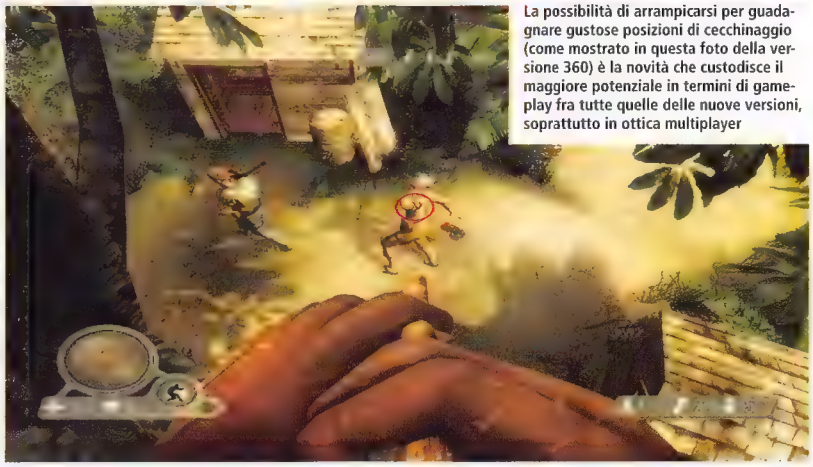
Sebbene Ubisoft non sia nuova alla rapida produzione di seguiti, l'annuncio di questo nuovo *Far Cry Instincts* ha colto un po' tutti di sorpresa. La reinterpretazione per Xbox dello shooter nato su PC era appena arrivata nei negozi quando la casa rendeva noto che il successivo *Far Cry Instincts* non solo era in lavorazione, ma avrebbe visto la luce da lì a tre mesi, assieme ad una conversione di entrambi i giochi per 360, sottotitolata *Predator*. Non sarà mica che il publisher francese voglia adottare una politica di sequel semestrali piuttosto che annuali? No. Secondo il producer **Bertrand Hélias**, questa è un'eccezione. E in ogni caso non è nemmeno un seguito. "Mi piace considerarla un'espansione", afferma, paragonandola agli update già realizzati dal publisher per i franchise di Tom Clancy *Ghost Recon* e *Rainbow Six*. E sebbene non sia stata ancora rivelata una strategia dei prezzi, sembra ragionevole aspettarsi una cifra decisamente bassa per la versione Xbox.

Il publisher francese sa che in quest'industria è tutta una questione di tempismo. Ubisoft considera il brand di *Far Cry* fra i più preziosi in suo possesso, è rimasta entusiasta del feedback ricevuto dai giocatori di *Instincts* e si aspetta grandi cose dal franchise a lungo termine. "Abbiamo un'ottima opportunità per realizzare qualcosa di forte su 360 per un lungo periodo", dichiara Hélias, ben consapevole che in realtà il suo compito non sarà una passeggiata. Ubisoft vuole spingere il marchio *Far Cry* sulla nuova piattaforma il più velocemente possibile, fintanto che il software disponibile per 360, soprattutto quello con una forte componente Live, è ancora modesto. Ecco la ragione della rapida conversione. Ma al tempo stesso vuole mantenere intatta la sua base di fan entusiasti (composta in larga parte dalla community di giocatori multiplayer online), metà della quale, secondo il publisher, ha già disertato Xbox in favore di 360, mentre l'altra metà rimane ancorata alla vecchia console. E Ubisoft sa anche che non deve trascurare nessuno dei due gruppi, quindi la release simultanea di contenuti su entrambe le piattaforme era pressoché obbligata.

Oltre a nuove mappe e una modalità multiplayer supplementare (vedi box 'Map editor'), questi contenuti prendono la forma di una nuova avventura (attualmente in attesa di un sottotitolo e identificata semplicemente come 'the next chapter') nel familiare e vibrante scenario di un'isola del Pacifico. Ambientato diversi anni dopo gli eventi già narrati, il gioco vede Jack Carver tentare di condurre una vita normale, pur rimanendo in possesso dei suoi ferali poteri mutanti. Un giorno una ragazza gli chiede assistenza durante un incontro fra il capo di una banda di pirati e il governatore dell'isola: questi vengono però uccisi dal leader di una fazione ribelle della zona mentre Carver viene accusato degli omicidi e quindi perseguito dalle persone coinvolte. Presto si scopre che alcuni dei ribelli posseggono a loro volta abilità ferali, il che apre il campo a possibili scontri viscerali fra guerrieri dotati di super-

Ubisoft vuole spingere il marchio *Far Cry* sulla nuova piattaforma il più velocemente possibile, fintanto che il software disponibile per 360 è ancora modesto

La nuova edizione di *Far Cry* vanterà nuove, lussureggianti ambientazioni, oltre ad un'ancora maggiore fedeltà alla versione originale per PC, persino su Xbox (come testimonia lo screenshot qui sotto)



La possibilità di arrampicarsi per guadagnare gustose posizioni di cecchinaggio (come mostrato in questa foto della versione 360) è la novità che custodisce il maggiore potenziale in termini di gameplay fra tutte quelle delle nuove versioni, soprattutto in ottica multiplayer

Map editor

In Ubisoft sono assolutamente soddisfatti dell'accoglienza entusiastica riservata dai fan di *Far Cry Instincts* alla modalità Live e all'editor di mappe, due aspetti che verranno potenziati nei prossimi episodi. La versione Xbox avrà otto nuove mappe e una modalità di squadra 'cattura la base' chiamata Seeker vs Seeker. L'editor conterrà nuovi template e permetterà di importare mappe dal primo *Instincts*. Tutte queste caratteristiche, oltre a una selezione di mappe più estesa, approderanno anche su *Predator* (360). Il team intende così tenersi alla larga da quel marketplace su cui tutti gli sviluppatori 360 sembrano puntare: l'intenzione dei canadesi è di spingere la community a creare nuove mappe con l'editor, con Ubisoft che consentirà di scaricare i lavori più meritevoli dai propri server, evitando quindi di chiedere l'approvazione di Microsoft in merito.

poteri… er, bestiali. L'idea diventa ancor più allettante quando si viene a conoscenza delle nuove abilità, incentrate sull'uso della terza dimensione: si ha ora la possibilità di arrampicarsi, sfruttando precipizi e alberi come punti di vantaggio per sorprendere il nemico, nonché di usare le funi per compiere evoluzioni da vero trapezista. E come se non bastasse, è anche possibile lanciare attacchi a sorpresa da sott'acqua.

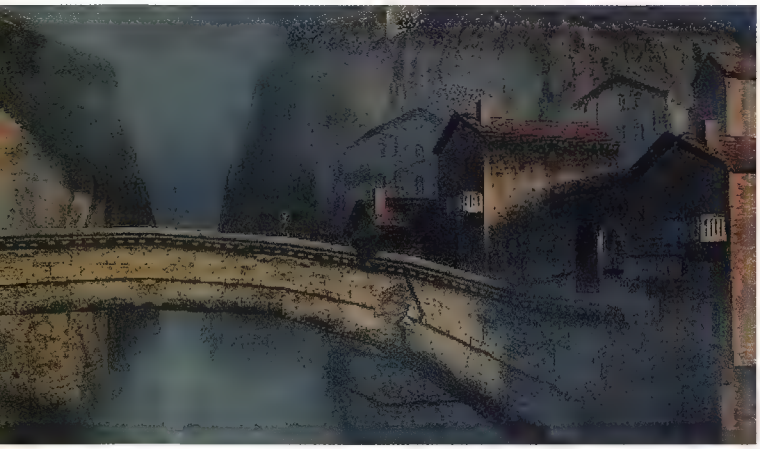
Come da copione, non mancano nuove armi, trappole, veicoli e un maggior livello d'interazione con l'ambiente. Se il motore fisico di *Instincts* (ora migliore, come viene dimostrato dal collasso di una torre di guardia a mezzo pipe bomb e da squadre nemiche travolte da cataste di tronchi) era già convincente, lo stesso non si poteva dire dell'intelligenza artificiale, aspramente criticata dal pubblico. Ubisoft Montreal ne è consapevole e promette migliorie che la rendano più reattiva ed organizzata, oltre che più impegnativa da sfidare grazie all'inclusione di diversi livelli di difficoltà in grado di soddisfare, si spera, tutti i gusti.

La versione 360 di questa nuova edizione non viene mostrata e Hélias rimane sul vago quando interrogato sulle differenze. È possibile che si tratti di un'incarnazione identica con la sola grafica migliorata, ma questo, ci tiene a sottolineare, non vale assolutamente per l'adattamento del primo *Instincts*, che costituisce l'altra metà di *Predator*. Il level design è stato rivisto per accomodare tanto un'intelligenza artificale rinnovata quanto la mostruosa profondità di campo di cui è capace 360 (Hélias parla di un orizzonte a 2km). La parola d'ordine è maggiore intensità: i nemici saranno più furbi, le munizioni più scarse, gli headshot più brutali, la mappe più estese e dotate di diversi punti di copertura per scontri ancora più strategici.

Essendo un gioco con un comparto grafico preponderante (e che ha attirato gli utenti sin dal debutto della serie su PC), saranno in molti a provare curiosità per i risultati estetici di questo porting, ed è difficile dar loro torto. Ma altrettanto difficile è emettere un verdetto in merito: l'intensità dei colori è abbagliante, la definizione e la profondità dei panorami eccellente, l'acqua ondulata quasi surreale nella sua impossibile trasparenza. Ma la risoluzione extra espone certa vegetazione ad una profondità di analisi che non è in grado di sopportare, mentre l'ambiente è pervaso da una certa sterilità, una freddezza della luce che contrasta fortemente con le spesse atmosfere tropicali del codice Xbox.

Un altro passaggio su texture ed effetti dovrebbe bastare a risolvere il problema, e anche se così non fosse, con i suoi due giochi e le sue 24 mappe multiplayer, *Predator* rimane potenzialmente un ottimo acquisto, anche ai prezzi gonfiati a cui viene venduto ora il software 360. Ancora incertezza, invece, per il nuovo episodio su Xbox: non c'è nessun indizio che possa far temere in un risultato peggiore di *Instincts*, ma al tempo stesso la sensazione di avere davanti un titolo indirizzato ai soli fan della serie è forte. Magari non c'è niente di male, magari i fan saranno contenti e magari si tratterà solo dell'episodio meno importante di una serie di successo. Ma forse non importa. Perché se non altro potete strare certi che Ubisoft ha in cantiere progetti molto più ambiziosi di questo per *Far Cry*.

Incredibile come la versione Xbox (in queste foto) non venga eclissata da quella 360, il che è più da attribuirsi ai meriti della vecchia console che ai demeriti di quella nuova. Certo, alcune texture mostrano qualche imperfezione, ma nel complesso i numerosi effetti di luce tengono insieme un ambiente spettacolare



Grazie all'evidente fonte di ispirazione stilistica, *Gekido: The Dark Angel* si è già guadagnato l'attenzione della comunità internazionale. Resta ovviamente da vedere come reggerà al confronto con il 'vero' *Devil May Cry* per PSP, ma in ogni caso il progetto interamente realizzato nel nostro Paese è già un gran bel vedere

Gekido: The Dark Angel

Dagli autori di *Gekido*, un nuovo *Gekido* che non è però *Gekido*. Men che meno *Devil May Cry*

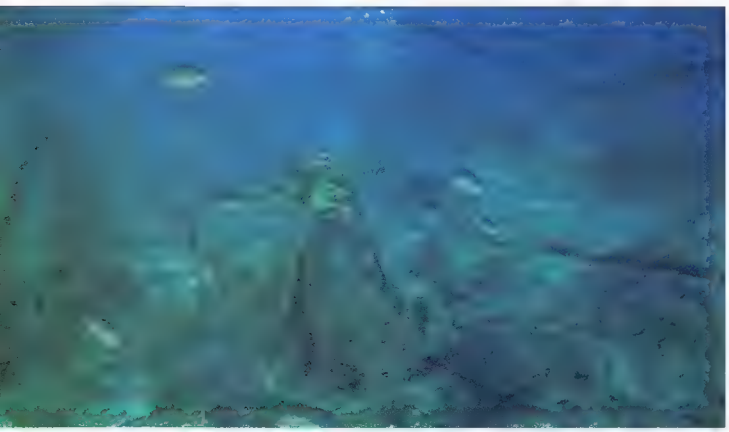
SISTEMA: **PSP**
PRODUTTORE: **ND**
SVILUPPATORE: **NAPS TEAM**
ORIGINE: **ITALIA**
DATA D'USCITA: **ND**

No, non è la versione PSP di *Devil May Cry*. A dispetto di quanto le foto possano far credere, ciò che state osservando è *Gekido: The Dark Angel*, produzione al 100% curata dalla software house nostrana NAPS Team. Fondata da **Fabio Capone** e **Domenico Barba** nel 1994 e con sede a Messina, la casa ha esordito su Amiga con il notevolissimo beat'em up ad incontri *Shadow Fighter* (pubblicato all'epoca da Gremlin) e, dopo un breve passaggio su PC nel 1996 con il picchiaduro a scorrimento *Cyber Rage*, si è addentrata nello sviluppo per console realizzando prima *Gekido* per PSone e successivamente *Gekido Advance: Kintaro's Revenge* per GBA.

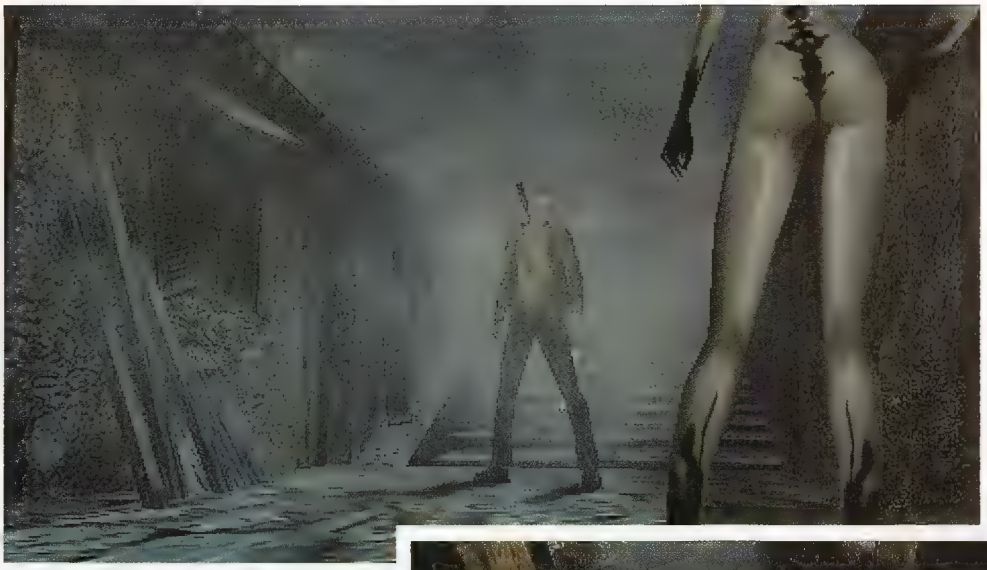
In quasi ogni gioco targato NAPS Team è facile ravvisare una profonda passione degli autori per i picchiaduro di matrice nipponica, una passione che si manifesta non solo nella sostanza (e nelle titolazioni), ma anche nella forma. Questa propensione al 'citazionismo estetico' si ritrova anche in *The Dark Angel*. Da cui la somiglianza con l'action game Capcom. Ma di fatto, in cosa differiscono i due titoli? "La vera domanda è: 'Cos'hanno in comune?'", risponde Capone. "Be', quello che mi viene in mente è: 'I protagonisti sono maschi ed hanno i capelli chiari' [ride]. Seriamente, siamo onorati del fatto che la gente paragoni visivamente *Gekido* a quello che noi riteniamo essere uno dei più grandi sforzi grafici che il mondo dei videogiochi abbia mai conosciuto, ma non ci sono punti in comune con l'ultra blasonato titolo Capcom. *DMC* è un grande gioco di combattimento dove l'esplorazione è solo un momento di passaggio fra un'area e la successiva. *Gekido* è un'avventura a tutti gli effetti".

Considerata l'esperienza del team in materia di picchiaduro viene da chiedersi fino a che punto intenda approfondire il tratto adventure di *Gekido*. Ma soprattutto perché. "Un giorno, mentre stavamo sviluppando *Dark Night* per GBA [progetto attualmente in sospeso], ci siamo ritrovati a commentare un [all'epoca] attesissimo gioco di combattimento di cui non posso fare il nome [ma che molto probabilmente era *DMC3*]. Ci siamo chiesti perché oggi i giochi di quel genere fossero un po' tutti uguali, l'uno il clone dell'altro, e discutevamo di quello che ci sarebbe piaciuto giocare e come sarebbe stato bello se il giocatore avesse interagito con la storia e non l'avesse solo subita. Da lì è nata l'idea di *The Dark Angel*".

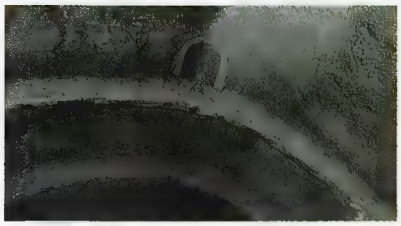
Il team è attualmente restio a condividere dettagli sulle singole dinamiche che andran-no ad affiancare quelle del picchiaduro acrobatico, ma Capone concede comunque una panoramica sull'offerta: "Non ci saranno solo combattimenti alla rinfusa, ma si incontreranno svariati personaggi con cui interagire, numerosi rompicapi da risolvere, impervie zone da esplorare ed inquietanti prigioni segrete dalle quali sarà necessario trovare una via di fuga. Durante l'avventura la trama si infittisce sempre di più ed il protagonista dovrà affrontare scelte difficili, dalle quali dipenderà il destino delle persone a lui care". Su invito a fare un esempio, Capone aggiunge: "Entrando nella chiesa (che si vede in alcune foto) si incontreranno svariate persone, tra cui un grasso frate. La chiesa è quasi al buio e solo le fioche luci delle torce ne illuminano i passaggi. Parlando con il frate si scoprirà che un terremoto avvenuto alcuni giorni prima ha ostruito il lucernario che dal-la torre diffondeva la luce in tutta la chiesa. Disgraziatamente, un costone caduto dall'alto ha bloccato l'ingresso principale della torre, rendendola inaccessibile. Chiedendo in giro ai paesani, il giocatore otterrà interessanti informazioni riguardo all'epoca in cui fu costruita le chiesa... [esita]. Be', lo scopo del protagonista è quello di trovare il modo per entrare nella



Consapevole dell'inadeguatezza dei controlli di PSP a supportare un complesso sistema di combattimento, NAPS Team sta attualmente (e saggiamente) concentrando i propri sforzi sulla diversificazione comportamentale dei nemici piuttosto che delle mosse d'attacco eseguibili



Il team ha già progettato diverse modalità di gioco in multiplayer, ma non è attualmente in grado di assicurare la loro inclusione nel gioco finito. "Rischierebbe di slittare per secoli", teme Capone



Spostare blocchi per attivare passaggi potrà non essere la più innovativa delle trovate ludiche, ma è dalla miscela di questo ed altri elementi che NAPS Team confida possa nascere qualcosa di nuovo

Misunderstanding

Malgrado il titolo, *The Dark Angel* non ha nulla a che vedere con alcuna delle passate edizioni di *Gekido*. "*The Dark Angel* è il frutto di un'esperienza maturata su tutti i *Gekido* che abbiamo sviluppato", spiega Capone, "ma in termini di personaggi e storia non c'è nulla in comune con i suoi precedenti episodi. Tutto era nato come un seguito di quello GBA, ma poi ci siamo accorti che il gioco stava prendendo un'altra strada, quindi abbiamo deciso di cambiare tutto, personaggi e ambientazione, trasferendolo dal Giappone all'Italia e mantenendo solo il nome di *Gekido*.

torre, dove... [esita ancora] Be', non posso dire di più altrimenti vi perdereste il gusto di giocarci no?", conclude ridendo.

Alla luce dell'apparente spessore di *The Dark Angel* e degli evidenti costi di sviluppo che comporta, viene da chiedersi come mai NAPS Team non abbia deciso di indirizzare quello che è senz'altro il suo più ambizioso progetto verso l'imponente base installata di PS2 piuttosto che quella, ben più modesta, di PSP. "Perché no?", ribatte Capone. "La PSP è una splendida macchina e ci piacerebbe, da giocatori, dare un 'vero' gioco al portatile di casa Sony. Io ricordo ancora le emozioni che ho provato nel giocare a *Zelda Link's Awakening* su GBC". È confortante vedere uno sviluppatore anteporre i propri desideri a considerazioni di natura economica, ma la verità è che NAPS Team sembra organizzata in modo tale da poterselo permettere, pur non avendo ancora un publisher. "Il progetto è autofinanziato", rivela Capone. "Per ciò che riguarda il publisher, posso dire che abbiamo avuto molte proposte 'allettanti' da diverse grosse (ma davvero grosse) società, ma al momento preferiamo aspettare. Odiamo sentire il fiato sul collo. Vogliamo dare il massimo, nella massima calma, senza pressioni per date di uscita o altro".

A proposito di fiato sul collo, come ha reagito Sony quando le è stato sottoposto *Gekido* per l'approvazione? "Non bene", confessa Capone. "Sony non era preparata ad un gioco di questa portata su PSP. La prima domanda è stata perché un gioco che sembrava progettato per next-gen dovesse finire su PSP. Ma una volta che le abbiamo mostrato tutti i dettagli e fugato ogni minimo dubbio, Sony è diventata il nostro primo alleato in questa impresa".

Ciononostante, le iniziali preoccupazioni di Sony sono comprensibili. *The Dark Angel* sembra incompatibile con un tipo di fruizione occasionale, e Sony conosce bene l'importanza di avere su PSP giochi *pensati* per PSP. "*Gekido* è stato progettato come una grande avventura, quindi niente livelli o altro", dice Capone, "ma questo non gli impedisce di essere giocato per 10 minuti sull'autobus. Una serie di piccole quest (che comporranno poi il quadro finale) permetterà al giocatore a divertirsi ogni volta per brevi sessioni". Chiaramente resta ancora da vedere se queste 'piccole quest' saranno in grado di soddisfare gli avventori occasionali di *Gekido* tanto quanto coloro che decideranno di assumerlo in dosi più massicce. Il rischio che una fruizione frammentata ne diluisca l'epica non è remoto. Fare in modo che il giocatore resti legato alla storia anche quando decidesse di 'leggerla' un paragrafo al giorno è la sfida più grande che il team è chiamato ad affrontare. Alla resa dei conti, non avere nulla in comune con *DMC* potrebbe essere un problema piuttosto che una ragione d'orgoglio. In ogni caso, in bocca al lupo.

Fare in modo che il giocatore resti legato alla storia anche quando decidesse di 'leggerla' un paragrafo al giorno è la sfida più grande che il team deve affrontare

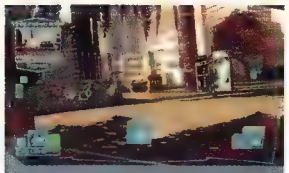
SISTEMA: **360, PC, PS2, XBOX**
PRODUTTORE: **UBISOFT**
SVILUPPATORE: **GHOST RECON TIWAK, RED STORM**
ORIGINE: **FRANCIA, STATI UNITI**
DATA D'USCITA: **9 MARZO (360, XBOX), 30 MARZO (PC, PS2)**

Ghost Recon: Advanced Warfighter

Una build più recente permette di fugare ogni dubbio sulla sincerità di Ubisoft, almeno nella campagna in singolo

La sola idea di una simulazione militare per la massa suggerisce attrito, se non contraddizione, fra realismo e accessibilità. Volendo scegliere un caso specifico, allora *Full Spectrum Warrior* è il candidato ideale. Il gioco di Pandemic ha tentato di conciliare i suddetti elementi, ma è finito incastrato nel mezzo. Ha saputo tratteggiare un ambiente credibile, implementare tecnologia reale e suggerire la genuina sensazione che un singolo proiettile potesse uccidere. Ma nel passaggio dal software per l'addestramento militare a quello commerciale, *Full Spectrum Warrior* non è riuscito a riproporre con successo un'importante caratteristica comune a tutte le guerre: l'imprevedibilità. Nonostante l'interfaccia efficiente ed un sistema di gioco facilmente addomesticabile, non ha avuto il coraggio di alienare il casual gamer offrendo autentico caos.

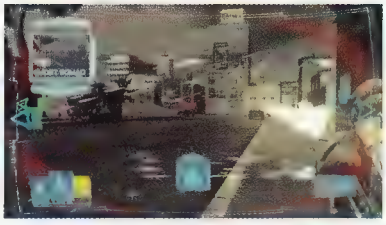
Il team TIWAK di Ubisoft, invece, sembrerebbe aver colto la sfida con *Advanced Warfighter*. Nella versione preview ci sono momenti in cui le procedure e le precauzioni delle manovre si devono arrendere alla cieca fortuna. Attraversare una strada mentre i propri compagni vomitano fuoco di soppressione sul nemico è una scommessa ad alto rischio (e quindi ad alta ricompensa) perché non esiste copertura assolutamente impenetrabile.

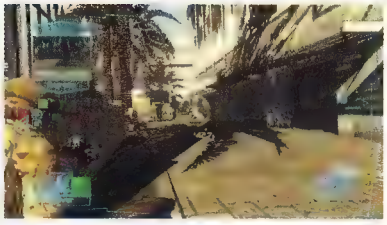


Dividi e conquista

Una peculiarità di *Advanced Warfighter* è che le sue componenti single e multiplayer sono sviluppate da due team diversi. Il gruppo francese TIWAK si sta occupando (egregiamente, si direbbe) della campagna in singolo, mentre ogni plauso o critica alla modalità online (e split-screen) andrà rivolta all'originale sviluppatore della serie, Red Storm. Sembrava improbabile che la modalità multiplayer potesse offrire la medesima qualità estetica del filmato, e così è. Malgrado l'aggiunta del drone, prima disponibile sono nella campagna in singolo, le modalità coop e deathmatch evocano una familiarità che non è caratteristica dell'intero progetto. Chi si accontenta di un update piuttosto che di una trasformazione può comunque trovare ragione di gioire nelle abbondanti modalità di gioco e nelle nuove armi.

Un intelligente sistema di selezione dell'arma permette di passare rapidamente da quella corrente a quella precedentemente selezionata con la pressione di un tasto. Questo genere di accortezze promuove il gioco veloce e prepara agli scontri più feroci





I fan della sparatoria finale del film 'Heat' proveranno una sensazione familiare nei momenti in cui la propria squadra è esposta. Vedere i compagni gestiti dall'intelligenza artificiale esplodere raffiche di mitra verso bersagli multipli mentre le auto civili si disintegrano gradualmente è un'esperienza raggelante, così come la consapevolezza di essere pericolosamente vicini al passaggio saettante di proiettili potenzialmente letali

Una delle differenze più evidenti che separano *Warfighter* dai precedenti episodi di *GR* riguarda l'aspetto strategico. In questa versione esistono poche occasioni per sparare il primo colpo dal momento che l'enfasi sembra essersi spostata dallo stealth alla sopravvivenza. L'IA nemica conserva comunque una mira micidiale

Le truppe nemiche talvolta abbandonano i loro tragitti prestabiliti o le loro postazioni fisse per caricare a piedi o portare i loro veicoli ad un passo dal proprio team. È in questi momenti di cieco panico che il gioco esalta. La speranza è che si tratti di una effettiva caratteristica piuttosto che di una serie di bug.

Simili timori sono comunque un buon segno perché significa che non c'è più motivo di preoccuparsi per l'aspetto del gioco. Ciò che ispira davvero fiducia è il fatto che sebbene questa versione impieghi ancora texture provvisorie in bassa risoluzione, soffra di un alto livello di clipping e di tutta quella serie di malfunzionamenti tipici di un videogioco ancora in piena fase di sviluppo, propone comunque un gran bel vedere. La luce del Sole avvolge in un bagliore in HDR strade cocenti imbottite di dettagli, mentre un filtro variabile applicabile all'immagine sporca lo sguardo conferendo alla scena un look meno sintetico e in un certo senso più drammatico. E proprio in tema di 'visioni', TIWAK ha adottato un approccio che potrebbe inaugurare un trend.

Con *Warfighter* l'idea non è quella di rendere l'HUD il meno invasivo possibile, ma di integrarlo in maniera convincente. Il gioco introduce un visore che non sembra più un muro acetato fra il giocatore e l'azione. L'impatto di un proiettile o un'esplosione (o l'interferenza radio) producono distorsioni e sfocature che lo fondono immediatamente col gioco. L'effetto è fenomenale.

Advanced Warfighter è adesso più che mai sorprendentemente vicino alla previsione (o almeno a parte di essa) avanzata da Ubisoft all'E3, ma è anche follemente difficile, troppo per formulare un giudizio definitivo. Un problema di cui gli sviluppatori sono assolutamente consapevoli e che stanno risolvendo insieme al resto mentre leggete queste righe. Appuntamento al numero prossimo, quindi, per scoprire se quelle manovre d'attacco dei nemici erano di fatto intenzionali o accidentali.

T3
LA TECNOLOGIA COME STILE DI VITA
NUMERO 119 • FEBBRAIO 2006 € 4,50
WALKMAN DIGITALE
Design e funzioni per il lettore MP3 di Sony
TEST DI GRUPPO
6 smartphone provati per voi
PAGINA 75
SuperTest 8 sistemi home cinema
PAGINA 82
CELLULARE NAVIGATORE
Per comunicare e non perdere mai la strada
PAGINA 14
Pod Wars!
Il nuovo iPod video sfida il mondo: ecco il jukebox multimediale definitivo
140 GADGET DA NON PERDERE
XBOX 360
IL NOSTRO VERDETTO
AREA 51
A caccia di misteri nella segretissima base militare USA
IN EDICOLA

SISTEMA: **PC**
PRODUTTORE: **NCSOFT**
SVILUPPATORE: **NETDEVIL**
ORIGINE: **STATI UNITI**
DATA D'USCITA: **APRILE**

Auto Assault

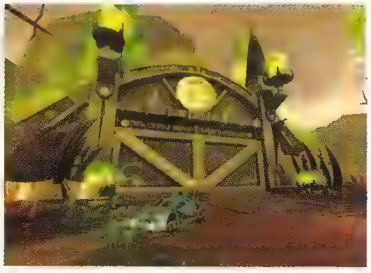
NCSoft prova per l'ennesima volta a dare uno scossone al mondo dei MMORPG, portandolo su strada

Razza suprema

La trama racconta di una Terra colpita da numerose bombe chimiche lanciate da una misteriosa razza aliena. L'attacco ha generato mutanti, costringendo gli uomini alla vita sotterranea. Questi hanno dato forma a una razza di ibridi biomeccanici (biomek) in grado di sterminare i mutanti, quindi hanno cercato di ripulire il pianeta dalle specie a loro ostili... bombardandolo una seconda volta. Il tentativo è fallito, e per prendere il controllo del pianeta gli umani sono ora costretti a salire in superficie e combattere. Ad ogni classe di piloti (soldato, meccanico, comandante e operativo stealth) corrisponde un'analoga classe di gara. Gare il cui apice sembra rappresentato dall'Hazard Mode, un periodo di tempo limitato in cui ogni pilota può vantare poteri superdistruttivi: i Biomek, per esempio, possono trasformarsi in giganteschi robot, il che significa che con ogni probabilità saranno la razza più popolare dell'universo di *Auto Assault*.

Se l'intenzione di NetDevil era quella di realizzare un MMORPG automobilistico che trasmettesse un'esperienza nemmeno lontanamente assimilabile a quella di un RPG, allora sembra che gli sviluppatori americani abbiano già fatto centro. Rispetto alla miriade di mondi online già esistenti, quello di *Auto Assault* è un universo incredibilmente dinamico, spettacolare e fisico: paraboliche, rampe e saliscendi vertiginosi si stagliano contro un paesaggio post-apocalittico sfuttando al meglio un motore fisico volutamente esasperato, con edifici da abbattere e auto avversarie con cui scontrarsi senza riportare conseguenze disastrose. La manovrabilità dei veicoli (sebbene legata all'accoppiata tastiera/mouse) è eccellente, e riproduce alla perfezione sia le sollecitazioni del terreno che ogni forza a cui sia sottoposta l'auto nella propria corsa.

Nonostante l'inevitabile presenza di item e caratteristiche peculiari per ogni veicolo, la fase di combattimento sembra fare principalmente leva su precisione e tempismo dell'utente: un clic sul tasto sinistro del mouse per scegliere un bersaglio e agganciarlo; uno su quello destro per sparare con qualsiasi arma si possieda in quel momento. Tutto qui. Una serie rapida di uccisioni consente di attivare un moltiplicatore per i propri punti esperienza: una dimostrazione di come sia possibile applicare le più classiche meccaniche arcade alle fondamenta di un gioco di ruolo, nonché un motivo di plauso per NetDevil. Di fatto, dopo aver giocato ad *Auto Assault* qualsiasi MMO pare muoversi con una lentezza esasperante.



Il codice di *AA* richiede attualmente una potenza computazionale tale da annichilire la maggior parte dei PC sul mercato, anche settando il livello di dettaglio sui valori minimi (e persino con questa grafica, non certo esaltante). Si spera in un'improbabile ottimizzazione

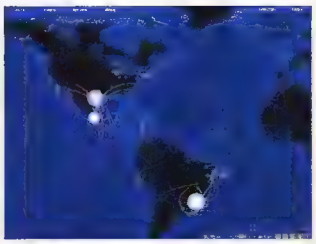
Ma non è tutto oro quel che luccica. Una delle ragioni principali per lasciarsi catturare da un mondo virtuale è quella di passare del tempo in un posto che si vorrebbe visitare anche nella realtà ed è difficile credere che qualcuno voglia sorbirsi davvero un viaggio nelle Central Wastelands di *AA*. Il mondo dipinto dai grafici statunitensi è privo di qualsiasi bellezza o ispirazione, zeppo di cliché abusati, tratteggiati con anonimi grigi e rossi e un agghiacciante verde radioattivo. La scelta di un scenario alla 'Mad Max' può giustificare una simile piattezza solo fino a un certo punto.

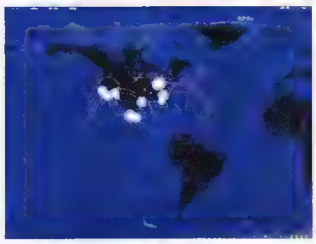
NetDevil rischia però di deludere le richieste degli abbonati al proprio mondo online per cause ben più gravi dei problemi di approssimazione stilistica. L'intensità e la velocità dell'azione tendono ad azzerare qualsiasi tentativo di comunicazione fra i giocatori: molto semplicemente, non sembra esserci tempo per parlare. Peggio ancora, il gioco di gruppo tende a trasformarsi in una fagiolada senza capo né coda sin dal primo istante: di sicuro è più divertente e meno impegnativo di una partita in solitario, ma è impossibile avere un minimo di coordinazione o strategia. E a dire il vero non se ne sente nemmeno il bisogno. Delude soprattutto il fatto che non sia possibile condividere gli stessi obiettivi nelle missioni fra membri del medesimo convoglio di vetture.

Avendo giocato solo i primi livelli di una versione beta ancora largamente incompleta, sarebbe pericoloso saltare subito alle conclusioni: in fondo questo è un genere i cui esponenti svelano il loro potenziale solo dopo molte ore di gioco. Va ancora valutato l'ingegnoso sistema di crafting (basato sul reverse-engineering di item distrutti) e si può tranquillamente sperare che i tre tipi di gara e le quattro differenti classi di piloti diano adito a stili di gioco sufficientemente variegati da resistere alla prova del tempo. Ma per come stanno adesso le cose, *Auto Assault* potrebbe risolversi in un MMO originale e immediato, fruibile da più giocatori nello stesso posto, nello stesso momento, ma fondamentalmente soli.

Il design degli avatar umanoidi è piuttosto blando. Idem per le loro animazioni. L'opzione per comprare e decorare un appartamento per il proprio pilota non è male, ma è difficile riporre fiducia nell'operato dei grafici NetDevil

***Auto Assault* è soprendente permissivo in caso di incidente. Lungi dal liquidare il giocatore con una morte virtuale, quando una macchina è fuori uso, viene trasportata per via aerea all'officina più vicina (sopra), per essere riparata gratuitamente e rifornita degli item persi nel combattimento**



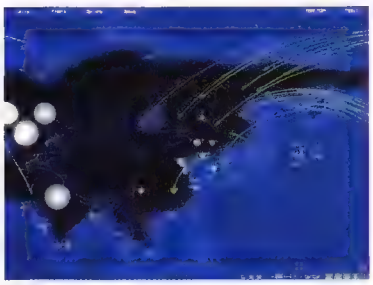


Defcon

Introversion segue le orme di David Lightman e abbandona l'evoluzione per darsi alla distruzione

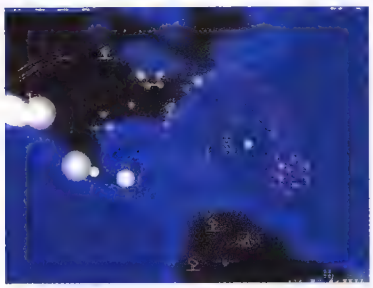
Se un'immagine vale più di mille parole, una schermata a volte può dire di più di un intero documento di design. Un'occhiata a quella rappresentazione del pianeta e alle traiettorie stilizzate dei missili è sufficiente a portare alla memoria un lontano 1983, le ultime paranoie da Guerra Fredda e un Matthew Broderick impegnato a seminare il panico con il proprio accoppiatore acustico.

E quei ricordi non sono poi così fuori luogo. Il semplice obiettivo di *Defcon* è quello di offrire al giocatore la propria guerra termonucleare globale, da combattere contro il PC e fino a sei avversari umani. Il nucleo del gioco è essenziale: per cominciare si distribuiscono le proprie unità (appartenenti a sei categorie principali, con sottomarini, aerei, silos missilistici, ecc.) su tutto il territorio, nascoste dagli occhi indiscreti dei nemici. Poi inizia il semplice, ma non facile, compito di individuazione le postazioni avversarie, cercando nel frattempo di tenere segrete le proprie. Una volta sicuri di avere la situazione sotto controllo, parte l'attacco, con l'unico, deprecabile obiettivo di decimare la popolazione civile del proprio contendente. L'indecisione non paga in *Defcon*, dato che sparando un missile la posizione della base o del sottomarino di lancio diventerà di pubblico dominio, lasciando esposti ad un potenzialmente letale contrattacco. Il gioco si trasforma così in un batter d'occhio da una prudente partita a scacchi ad un esplosione di fuochi d'artificio mortali.



Queste foto non riescono a rendere giustizia alla brillantezza dei colori e alla definizione con cui i missili digitali pongono fine all'esistenza di milioni e milioni di persone

Il singleplayer permette di sfidare un bot (che il creatore del gioco, Chris Delay, assicura essere dotato di routine di IA all'altezza della situazione), ma *Defcon* è chiaramente incentrato sulla modalità multiplayer, dove ogni giocatore controlla un continente. La meccanica incoraggia a formare alleanze, ma ogni partecipante deve pensare innanzitutto a proteggere la propria popolazione, perché una semplice ritorsione potrebbe trasformare in un battere di ciglia il proprio territorio in un deserto disabitato. La maggior parte delle partite dura nell'ordine dei 45 minuti, ma per chi vuole prendersela comoda è disponibile l'eloquente modalità Office, dove lo scorrere del tempo quasi identico a quello della realtà. Quest'opzione riduce il gioco a una semplice finestrella, eliminando nel contempo l'audio: il giocatore può così indirizzare sottomarini e bombardieri verso l'altra parte del globo, lungo rotte di diverse ore, dimenticandosi di loro e tornando prontamente al lavoro. Un allarme lo avviserà in caso di attacco incombente, ma anche il più veloce dei missili intercontinentali potrebbe impiegare mezz'ora prima di arrivare al suolo, dando il tempo al giocatore di finire una telefonata importante o salvare la propria presentazione in Powerpoint prima di prendere provvedimenti.



L'ispirazione visiva di *Defcon* è ovvia, ma si spera che lo stile da cui attinge sia ormai divenuto sufficientemente generico da non dare problemi ad Introversion

A breve Introversion dovrebbe rilasciare una versione giocabile, grazie alla quale sarà possibile saggiare l'atmosfera di una creazione tanto originale (anche se *Uplink* ha già dimostrato l'abilità di Delay nel trasmettere efficacemente la paranoia da geek anni '80). Una delle preoccupazioni maggiori consiste nel capire se una sola mappa e sei tipi di unità possano garantire sufficiente varietà strategica e se il sistema di punteggio consentirà di ottenere vittorie gratificanti o una semplice collezione di funghi atomici. Ma con un gioco così essenziale sarebbe folle pensare che gli sviluppatori non si siano posti il problema, il che proietta *Defcon* di diritto nell'olimpo dei titoli più interessanti di questo inizio 2006.

SISTEMA: **PC**
PRODUTTORE: **TBA**
SVILUPPATORE: **INTROVERSION**
ORIGINE: **INGHILTERRA**
DATA D'USCITA: **APRILE**

Uno dei punti di forza di *Darwinia* risiedeva senza dubbio nel suo comparto audio, supervisionato magistralmente da Alistair Lindsay. Pur essendo Lindsay al lavoro anche su *Defcon*, il team sta sperimentando un approccio quanto meno originale per il soundtrack del suo ultimo titolo: ogni unità del gioco non genera infatti un effetto sonoro distinto, ma è la musica ad accompagnare ogni battaglia nella sua interezza, per lasciare il posto ad un silenzio inquietante in caso di attacco nucleare. Una mossa coraggiosa, che dovrebbe garantire ulteriore carattere a un titolo già unico nel panorama attuale.

La sceneggiatura di *Bad Day LA* dev'essere necessariamente curata se vuole ottenere il massimo dai propri argomenti controversi. A giudicare dai dialoghi e dalle situazioni viste finora, sembra pienamente riuscita

Le piccole icone circolari nella parte superiore dello schermo informano sul livello di panico di ogni individuo in zona. Livello che va continuamente tenuto sotto controllo tranquillizzando gli abitanti, vuoi ammazzando zombi, vuoi portando i feriti in ospedale

Bad Day LA

Dopo il trasferimento a Hong Kong, American McGee sforna uno dei titoli più coraggiosi del nuovo anno

SISTEMA: **PC, XBOX**
PRODUTTORE: **ENLIGHT**
SVILUPPATORE: **THE MAURITANIA IMPORT EXPORT COMPANY**
ORIGINE: **HONG KONG**
DATA D'USCITA: **APRILE**

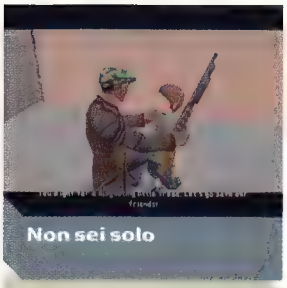
Laddove in campo tecnologico, grafico e persino artistico l'evoluzione del videogioco tende ad essere graduale e costante, quando si tratta di scoprire nuovi orizzonti, il medium (almeno nella sua forma commerciale) sembra dimostrare timidezza verso aspetti come la politica, la cronaca e la satira. È quindi con un certo stupore che ci si appresta ad accogliere un titolo come *Bad Day LA*. L'ultimo progetto di **American McGee** getta infatti le propria fondamenta in un mare di argomenti considerati tabù in questo settore (dagli attacchi terroristici all'immigrazione, dall'obesità agli tsunami) e dipinge un ritratto umoristico, ma al vetriolo, di un'America minacciata non da pericoli reali, ma da una cultura della paura propugnata dai poteri statali.

Basta dare un'occhiata alle foto per intuire che il termine 'dipinge' calza a pennello con l'estetica di *Bad Day LA*. Il suo stile grafico è infatti opera di due artisti conosciuti con il nome collettivo di Kozyndan (www.kozyndan.com). Nota per le sue rappresentazioni di scenari urbani costellati da elementi dell'iconografia giapponese, la coppia si è dimostrata una soluzione perfetta per la visione di McGee, non ultimo per lo humour surreale che contraddistingue gran parte delle sue opere. *Bad Day LA* è un gioco che corre il chiaro rischio di offendere la sensibilità collettiva, e la capacità di Kozydan di curare dettagli apparentemente insignificanti oltre che di proporre un'astrazione a tinte morbide del mondo reale stempera la crudezza delle situazioni proposte.

E che situazioni. McGee ha snocciolato una litania di disastri che uno dopo l'altro colpiranno un'ignara LA: attacco terroristico, invasione di zombi, terremoto e sconfinamento del Messico. A salvare la metropoli, un insospettabile eroe: Anthony, un hippie senzatetto la cui volontaria rinuncia ai beni materiali lo rende l'unico abitante di LA senza nulla da perdere, e quindi senza nulla da temere. Man mano che persegue i propri obiettivi primari, Anthony dovrà tenere sotto controllo il livello di caos che lo circonda, portando a termine compiti minori come spegnere bambini in preda alle fiamme, tenere a bada i saccheggiatori e fare fuori gli zombi.

McGee ammette che la struttura di *Bad Day LA* si sia evoluta parallelamente allo sviluppo del gioco e che all'inizio del progetto non esistesse alcuna ossatura attorno alla quale adattare storia e look. Non è stato rischioso? "Dato che lo sviluppo di giochi è ancora qualcosa di nuovo è difficile dire cosa sia più rischioso", risponde McGee. "Ho visto titoli sviluppati basandosi su IP pre-esistenti e su documenti di design dettagliatissimi che hanno zoppicato in fase di produzione, toppando poi sul mercato. I giochi che creano nuovi generi per definizione partono da un foglio di carta bianco. In ogni caso, quando si cerca di raccontare una storia all'interno di un gioco è importante che quella storia venga studiata all'inizio del progetto e che si continui a svilupparla man mano che si lavora".

Nonostante la sicurezza di McGee, è evidente che, a prescindere dall'originalità di contenuti e stile grafico, sarà proprio sul gameplay che verrà valutato *Bad Day LA*. Se questo funzionerà, il contrasto fra i bisogni dei singoli individui e la storia di supporto al gioco potrebbe essere esaltante almeno quanto la sua presa di posizione politica. Ma anche in caso di fallimento, il titolo Enlight servirà quanto meno a dimostrare che il videogioco può ancora dire qualcosa al di fuori dei canoni conservativi abbracciati da gran parte dell'industria.

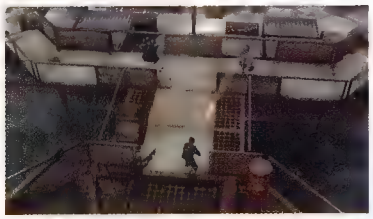


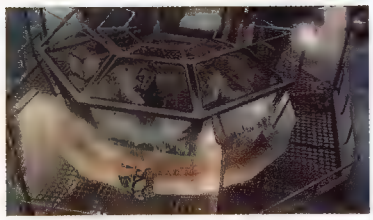
Non sei solo

Sebbene Anthony sia l'unico abitante di LA immune alla cultura del terrore, troverà presto il modo di reclutare personaggi di ogni tipo per assisterlo. Come spiega McGee, "[questi personaggi] sono essenzialmente delle armi automatiche che vi seguono nel corso del gioco. L'unico controllo che avete su di loro consiste nel scegliere quale personaggio attivare, e c'è una buona dose di strategia nel selezionare il personaggio giusto al momento giusto. Il Bambino Malato, per esempio, è fantastico contro avversari umani, ma mediocre contro gli zombi, dato che è uno zombi pure lui. Il Sergente, invece, è una mina vagante: è perfetto per disintegrare tutto ciò che si muove, ma il suo apporto distruttivo è controbilanciato dai danni collaterali che produce".

Anche se la grafica non può vantare il medesimo livello di dettaglio di un'opera dei Kozyndan, lo stile prescelto dona originalità e carattere al mondo di gioco, stemperandone i toni

Sebbene Guerrilla non abbia ancora annunciato nulla circa una possibile opzione multiplayer, voci da Amsterdam parlano di modalità Ad Hoc e Infrastructure già funzionanti sui devkit degli sviluppatori





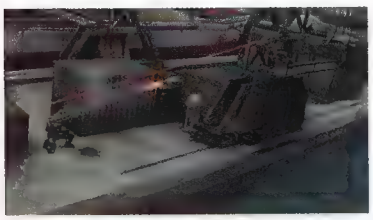
I fan del primo *Killzone* saranno lieti di apprendere che la colonna sonora di *Liberation* ricalcherà quella del titolo PS2, con musica orchestrale e cori a dare il giusto tono epico-marziale al conflitto su Vekta

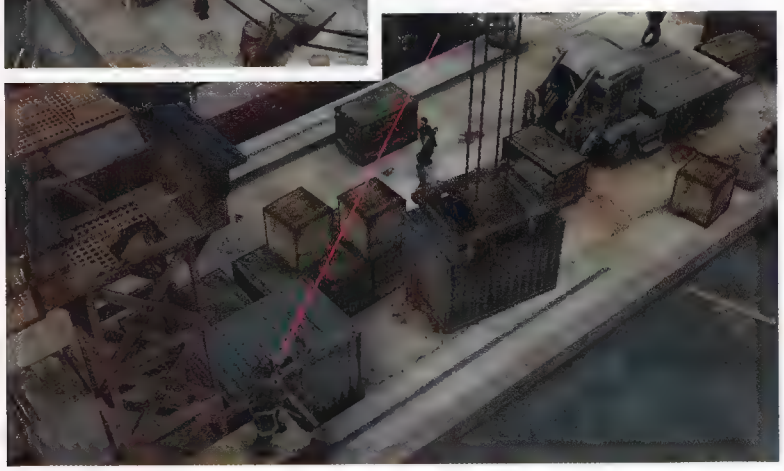
Killzone: Liberation

Mentre il mondo aspetta Guerrilla al varco della next generation, il team olandese schiva PS3 per portare *Killzone* su PSP

Le luci della ribalta non sembrano dare affatto fastidio agli sviluppatori olandesi di Guerrilla. Dopo aver innescato uno dei tormentoni videoludici degli ultimi anni con il proprio '*Halo*-killer', firmato un contratto per lo sviluppo esclusivo su piattaforme Sony, acceso gli animi con il controverso filmato di *Killzone* per PS3 ed essere entrati nelle fila di quei Worldwide Studios di Sony Computer Entertainment fortemente voluti da Phil Harrison, il 2006 non poteva che iniziare con l'annuncio ufficiale di *Killzone: Liberation* per PSP. "Potevamo presentarlo anche prima, dato che è oltre un anno che ci stiamo lavorando", dichiara ridacchiando **Steven ter Heide**, producer del gioco, "ma fra il lancio di PSP in Europa e il periodo prenatalizio, l'annuncio avrebbe ottenuto ben poca attenzione".

E di attenzione *Liberation* ne merita senz'altro, non fosse altro per il drammatico cambio di direzione (e di prospettiva) intrapreso dal team rispetto al primo *Killzone*. "Un FPS non avrebbe funzionato bene su una console portatile", spiega **Mathijs de Jonge**, director. "L'inquadratura in terza persona rende il gioco più tattico, permette di avere un controllo migliore dell'azione e di apprezzare meglio il comportamento dell'IA avversaria. L'impressione è quella di un gioco 'vecchia scuola', ma la telecamera si sposta con voi e segue l'azione. È molto dinamica e costituisce un grande aiuto ai fini del gameplay". Gameplay la cui ossatura non sembra particolarmente complessa e che intende privilegiare l'immediatezza su tutto. "La nostra intenzione era quella di realizzare un titolo per PSP ambientato nell'universo di *Killzone*, perché adoriamo i portatili", prosegue de Jonge, "ma non volevamo prendere un genere ludico adatto al salotto e infilarlo a forza in un portatile. *Liberation* è quindi un gioco d'azione con una marea di proiettili che viaggiano veloci, ma ha anche una componente strategica, favorita dalla nuova inquadratura. E ogni elemento è progettato per garantire una fruizione veloce e saltuaria. I menu, la storia, i checkpoint nelle missioni... Tutto è pensato per assicurare un'estrema accessibilità".



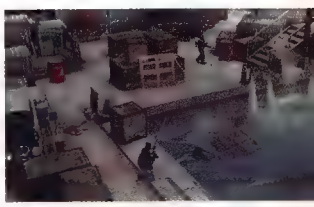


Poco è dato di sapere al momento circa la storia che fa da sfondo a *Liberation* (non che sia una sorpresa, dato che il titolo, pur essendo già giocabile da qualche mese, dovrebbe uscire nel lontano autunno 2006). Quel che è noto è che il giocatore verrà richiamato su Vekta, dove, nonostante gli Helghast abbiano già subito una sconfitta, infuria ancora la guerra. L'esercito ISA sta perdendo costantemente terreno e tocca a Templar, uno dei quattro protagonisti del primo *Killzone*, ribaltare le sorti del conflitto eliminando il temibile generale Metrac. "Templar sarà l'unico personaggio selezionabile", spiega il director, "pertanto è stato svolto un notevole lavoro di character design per fare emergere la sua personalità. Inoltre sarà dotato di nuove, fantastiche armi. È difficile scegliere la migliore, dato che l'intero arsenale è molto ampio, ma dovendo pescarne una, la mia preferita è l'arco con le frecce esplosive".

Nella speranza che di esplosivo *Killzone: Liberation* offra anche il suo a tutt'oggi vago gameplay, non resta che attendere futuri aggiornamenti.

SISTEMA: **PSP**
PRODUTTORE: **SCEE**
SVILUPPATORE: **GUERRILLA**
ORIGINE: **OLANDA**
DATA D'USCITA: **SETTEMBRE**

Una delle critiche più veementi sollevate a PSP riguarda il suo parco giochi derivativo e poco originale. Non stupisce quindi che Guerrilla sia andata controcorrente con *Liberation*. "PSP è una console che merita un titolo progettato appositamente per lei", dichiara Steven ter Heide, "uno che ne sfrutti le caratteristiche peculiari, come lo schermo widescreen o la posizione dei comandi". Non c'è quindi nessun titolo PS2 che Guerrilla vorrebbe vedere su PSP? "A dire il vero, se avessimo *Resident Evil 4* o *Maximo* saremmo felici come una Pasqua!".

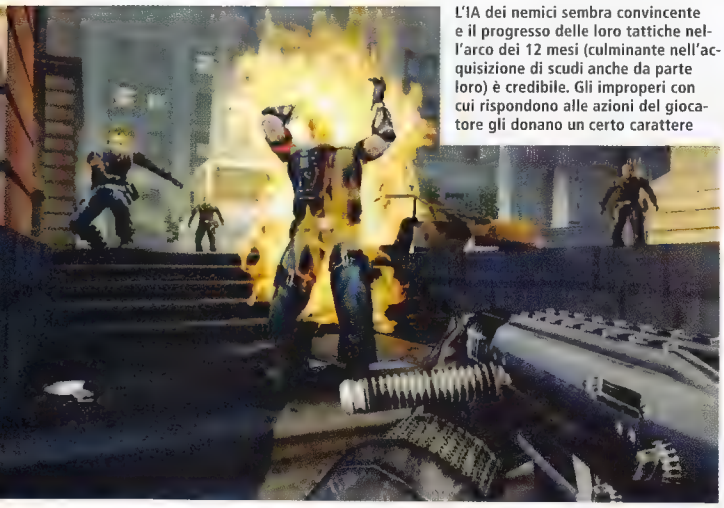


Lo sviluppo di *Liberation* non dovrebbe ostacolare in alcun modo il lavoro su *Killzone* per PS3: al fine di accomodare il nuovo progetto, Guerrilla ha operato un intenso reclutamento negli ultimi mesi

SISTEMA: **PS2, XBOX**
PRODUTTORE: **EIDOS**
SVILUPPATORE: **ROCKSTEADY STUDIOS**
ORIGINE: **INGHILTERRA**
DATA D'USCITA: **ESTATE 2006**

Urban Chaos: Riot Response

Risorge dalle ceneri di Argonaut un FPS incendiario dove i proiettili non vanno schivati, ma fermati



L'IA dei nemici sembra convincente e il progresso delle loro tattiche nell'arco dei 12 mesi (culminante nell'acquisizione di scudi anche da parte loro) è credibile. Gli improperi con cui rispondono alle azioni del giocatore gli donano un certo carattere

Con un team così ristretto, Rocksteady si sta comprensibilmente concentrando sul realizzare un titolo compatto, ma con forti incentivo alla rigiocabilità. Il completamento di obiettivi secondari (per esempio la neutralizzazione del capo della gang del primo livello in maniera non letale) permette di accedere a sei 'situazioni di emergenza' che si diramano dalla storia principale. Queste missioni sono ancora più incentrate sull'azione pura, tralasciando la componente strategica, e vertono principalmente sul recupero e salvataggio di persone entro un tempo prestabilito: la ricompensa è di solito costituita da nuove armi, utilizzabili nelle missioni principali. *Riot Response* mette anche a disposizione una marea di obiettivi terziari e traguardi statistici da raggiungere per conquistare ulteriori bonus, tra cui upgrade per le armi, un livello bonus ed una modalità 'extra-hard'. Ci sarà inoltre una modalità multiplayer per otto giocatori in stile 'buoni contro cattivi' e mappe dedicate.

Pur non essendo certo il gioco graficamente più impressionante mai visto su PS2 o Xbox, l'aspetto grezzo di *Riot Response* si adatta magnificamente alla sua ambientazione, con effetti di fumo gradevoli, incendi credibili e una fisica ragdoll ben progettata

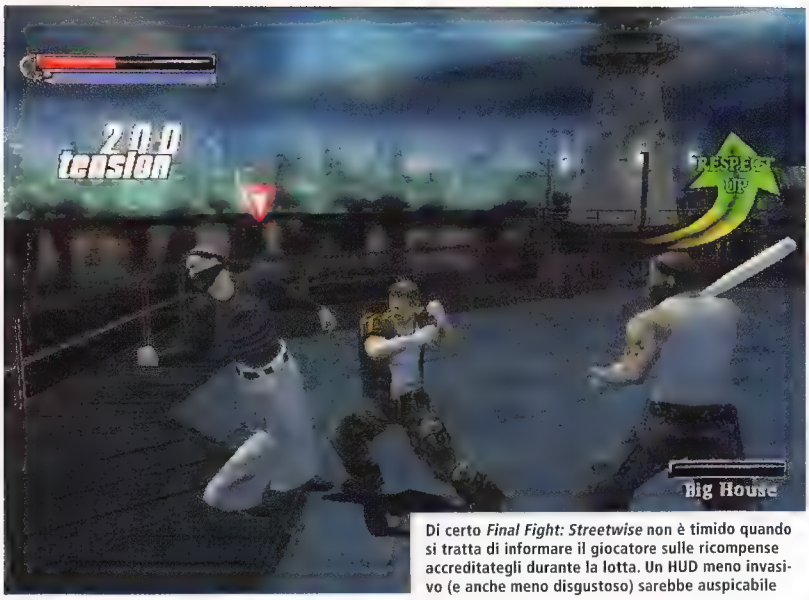
Quando era in sviluppo negli uffici di Argonaut, si chiamava *Roll Call*. Poi è diventato *Zero Tolerance*. Ora lo shooter passato nelle mani di Rocksteady Studios ha preso inspiegabilmente il nome che apparteneva a un non esaltante action adventure di Eidos di sei anni or sono. La scelta parrebbe motivata dalla condivisione dello scenario che caratterizzava il titolo per PlayStation, Dreamcast e PC: la città di un futuro molto vicino in cui bande di criminali hanno portato la più totale anarchia. Ma a differenza del gioco del 2000, la collaborazione col personale delle forze di polizia e altri servizi d'emergenza al fine di ripristinare l'ordine è ridotta all'osso, con il gioco che verte sull'adozione di metodi ben più sbrigativi ed estremi per costringere le gang al rispetto della legge. Il cuore del progetto si poggia su un elemento di design semplice, ma potenzialmente radicale tanto quanto lo sono stati l'autoricarica energetica o il limite delle due armi di *Halo*: lo scudo antisommossa.

Non si tratta di una novità assoluta (*Perfect Dark Zero* annovera un oggetto simile, per esempio), ma è la prima volta che un FPS viene costruito intorno alla permanente, istantaneamente disponibile e quasi completamente impenetrabile copertura. I membri di Rocksteady, 24 persone in gran parte ex-dipendenti Argonaut, sostengono che l'uso dello scudo sia ormai diventato naturale per loro, al punto che ne sentono la mancanza praticamente in qualsiasi altro titolo. Senza poter condurre un playtest con le proprie mani è facile sospettare che lo scudo indistruttibile possa intaccare il delicato equilibrio fra rischio e ricompensa, ma dalla dimostrazione approntata dal team inglese sembra invece creare un originale ritmo strategico e uno stile di gioco intenso e gratificante. L'azione viaggia a velocità sostenuta, ma è sempre possibile prendere tempo per ragionare dietro allo scudo trasparente (magari schizzato di sangue e con evidenti crepe), almeno fino a quando i nemici dei livelli più avanzati non proveranno a strapparvelo dalle mani.

Le situazioni di recupero ostaggi costituiscono il punto focale di alcuni livelli, e danno adito a conflitti a fuoco più lunghi e strategici del solito

La T-Zero, la controversa unità anti-gang di cui fa parte il protagonista, comanda il personale paramedico, di polizia e dei vigili del fuoco, e il giocatore è quasi sempre accompagnato da uno o più elementi di questi corpi, a cui è possibile impartire ordini mediante una pratica interfaccia sensibile al contesto attorno al proprio cursore. Il tema del pubblico servizio non è particolarmente convincente data la violenza estrema di cui il gioco è saturo: quella della pistola elettrica è una concessione solo fino a un certo punto dal momento che il suo abuso può dar fuoco a chi ne viene fatto bersaglio. Il lavoro di squadra sembra inoltre superficiale: i paramedici si limitano a distribuire medikit, mentre i pompieri tengono sotto controllo eventuali incendi (anche se ciò potrebbe portare a level design potenzialmente interessanti).

Assieme alla sua struttura narrativa (con 12 livelli che rappresentano i 12 mesi dell'anno in cui la T-Zero guadagna gradualmente i consensi del pubblico, mentre i telegiornali ne trasmettono le azioni), questo elemento potrebbe comunque imprimere una svolta emotiva all'altrimenti brutale e disumana azione di *Urban Chaos*. In caso contrario, lo scudo dietro cui Rocksteady ha cercato di ripararsi potrebbe non bastare per assorbire i colpi dei numerosi shooter in uscita nei prossimi mesi.



Di certo *Final Fight: Streetwise* non è timido quando si tratta di informare il giocatore sulle ricompense accreditategli durante la lotta. Un HUD meno invasivo (e anche meno disgustoso) sarebbe auspicabile

Il concatenamento di un adeguato numero di attacchi portati a segno ne attiva immantinente di nuovi e più potenti da sfruttare in breve tempo per porre fine alle sofferenze dell'avversario

Final Fight: Streetwise

Forte del suo retaggio, Capcom non ha timore di arrivare tardi alla festa per il revival del picchiaduro a scorrimento

The Warriors, *Urban Reign*, *Ryu Ga Gotoku* e, a breve, *Final Fight: Streetwise*. Nel giro di pochi mesi il picchiaduro a scorrimento ha conosciuto una rinascita sorprendente, non solo numericamente, ma anche qualitativamente. Ma laddove Sega, Namco e addirittura Rockstar hanno già contribuito, Capcom deve ancora presentarsi sul ring con l'imminente *Streetwise*, l'unico esponente del quartetto a ribadire con orgoglio la propria appartenenza ad una serie antica il cui contributo all'evoluzione del genere è stato fondamentale.

Le armi con cui la casa di *Street Fighter* spera di vincere questa partita in casa sono due delle più prevedibili: free roaming e reputazione. Il giocatore interpreta il ruolo di Kyle, fratello minore del ben più famoso Cody, che malgrado l'illustre parentela deve conquistarsi il rispetto degli abitanti di un mondo free roaming (Metro City) scolpendosi una reputazione all'altezza a suon di cazzotti, gomitate e ginocchiate nei denti.

Il codice preview si apre con un match modello 'Fight Night' che vede fronteggiarsi Kyle ed un energumeno di nome Handsome Bob. Malgrado il suo evidente, ma taciuto, ruolo di tutorial, il combattimento finisce prima ancora che si possano approfondire i comandi, con un Kyle esultante sotto lo sguardo del fratello a bordo ring. I due discorrono brevemente dicendosi quanto basta per far capire all'utente che sì, *Final Fight: Streetwise* è un gioco 'dalla forte componente narrativa'. Quindi si separano dandosi appuntamento in un luogo lontano in un tempo futuro.

È a questo punto che il gioco introduce le sue dinamiche di interazione con Metro City, un luogo chiaramente inospitale e altrettanto chiaramente popolato da loschi figuri e rispettive prede potenziali. L'ingresso di una metropolitana ricorda le origini del franchise lasciando altresì intendere quale sarà il mezzo di trasporto principale per raggiungere i vari quartieri della città. Ma, per ora, la preview non permette di allontanarsi da quest'area iniziale, nota col nome di 'Kyle's Hood'. Ciononostante l'esplorazione porta ad indagare negozi e altre strutture liberamente accessibili, alcune delle quali chiuse nell'attesa che la storia offra una ragione per visitarle (come, purtroppo, un cinema a luci rosse).

L'avvistamento di uno spacciatore di droga offre una ghiotta occasione per testare il sistema di reputazione. E funziona. Una volta pestato il tizio a dovere, quelle stesse persone che un attimo prima ignoravano Kyle come l'ultimo dei protagonisti di un videogioco, cominciano ad avvicinarlo e salutarlo ad ogni occasione. È bello sentirsi apprezzati, ma gli effetti collaterali di questa dimostrazione d'affetto si manifestano subito. Per qualche bizzarra ragione, i rispettosi ammiratori di Kyle non sembrano resistere alla tentazione di dimostrargli la propria stima anche quando questi è impegnato in combattimento. Purtroppo, nella furia della lotta non è facile evitare di colpire accidentalmente i propri sostenitori, e di conseguenza non è difficile compromettere accidentalmente la propria reputazione.

Tutto considerato, *Final Fight: Streetwise* è un gioco promettente. Certi limiti imposti dal codice preview non hanno impedito di apprezzare un sistema di combattimento aperto all'evoluzione e all'approfondimento, e la prospettiva di affrontare gli scenari del-lo story mode in un arcade mode più lineare e pertanto vicino al capostipite della serie denuncia la volontà di Capcom di offrire un pacchetto completo che soddisfi tanto le pretese evoluzionistiche quanto i desideri nostalgici dell'utenza. Certo la concorrenza è feroce, ma la reputazione di *Final Fight* potrebbe giocare a suo favore.

Come chiaramente evidenziato da questo foto, *Final Fight: Streetwise* manca di una direzione artistica degna di questo nome. La speranza è che il gioco in sé si dimostri sufficientemente appagante da distrarre

SISTEMA: **PS2, XBOX**
PRODUTTORE: **CAPCOM**
SVILUPPATORE: **INTERNO**
ORIGINE: **GIAPPONE**
DATA D'USCITA: **MARZO**

Dove *The Warriors* offriva una versione 'antichizzata' di se stesso a chi ne completava la modalità principale, di se stesso *Final Fight: Streetwise* può invece permettersi di proporre il primo episodio. Ignoto al momento se si tratterà della versione con o senza prostitute. Gran parte del suo valore dipenderà da questo dettaglio. Per il resto, lo scrigno degli extra include altresì diversi remix del brano musicale originale (in chiave rock, hip hop e così via), una serie di minigiochi non meglio identificati e nuovi combattenti, da sbloccare nella modalità principale per impiegarli in quella a due giocatori.

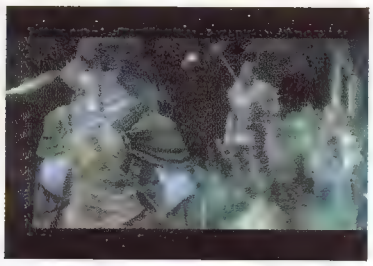
SISTEMA: **PS2, PSP**
PRODUTTORE: **SQUARE ENIX**
SVILUPPATORE: **TRI-ACE**
ORIGINE: **GIAPPONE**
DATA D'USCITA: **SILMERIA: 2006 (JP); LENNETH: 2 MARZO (JP)**

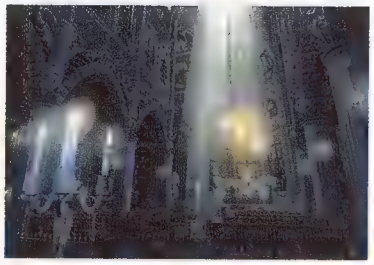
Valkyrie Profile Silmeria/Lenneth

Dopo sei anni trascorsi nel Valhalla dei JRPG, la valchiria di tri-Ace torna in servizio attivo sia su PS2 che su PSP

Le ambientazioni di *Silmeria* sono talmente dettagliate e ricche che alla presentazione del gioco, complice l'utilizzo di inquadrature fisse, alcuni invitati pensavano fossero pre-renderizzate

***Lenneth* è stato ridisegnato per adattarsi allo schermo di PSP, al contrario di molte altre conversioni 2D la cui grafica viene semplicemente 'allargata' con risultati discutibili**

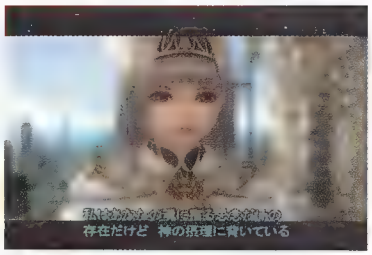




Il ritorno di *Valkyrie Profile* potrà venire accolto con gratitudine infinita o con la più totale indifferenza, difficile che possa esistere una via di mezzo. La maggior parte dei giocatori che hanno avuto la fortuna di provare il titolo originale nel 1999 (su PlayStation) probabilmente covano da allora la speranza di un seguito, mentre chi ha perso l'occasione all'epoca (e dato che il gioco non è mai stato importato ufficialmente in Europa non saranno certo pochi) avrà avuto ben poche chance di trovare altrove giochi dal design peculiare come quello del titolo Square.

Action RPG 2D a scorrimento laterale, *Valkyrie Profile* vedeva la sua protagonista, una valchiria (o meglio, la sua interpretazione nipponica), incaricata da Odino di reclutare anime di combattenti, allenarle per la battaglia e condurle al Valhalla. Una miscela tutto sommato ben ponderata di pathos narrativo e combo spettacolari ha permesso al gioco di conquistare un buon successo commerciale in Giappone e un seguito di nicchia negli USA. Il che rende questo gap di sei anni fra i due episodi quanto mai sorprendente.

Proprio come Level 5 con il suo passaggio da *Dark Cloud* agli epici *Dragon Quest VIII* e *Rogue Galaxy*, tri-Ace ha visto la propria reputazione crescere col passare degli anni, e con titoli come *Star Ocean 3*, *Grandia 3* e *Radiata Stories* già nel proprio paniere, *Valkyrie Profile: Silmeria* rappresenta il progetto ideale per sigillare la propria produzione su PS2 e passare alle nuove piattaforme. È altresì importante sottolineare come *Silmeria* non rappresenti un vero seguito: d'altro canto di Ragnarok può essercene stata una sola, e il team giapponese ritiene che la storia della battaglia sia ormai conclusa. *Silmeria* rappresenta quindi un preludio a quegli eventi, un titolo a sé stante in cui i fan di *Valkyrie Profile* potranno trovare ambientazioni familiari, ma diverse da quelle ammirate nel secolo scorso.



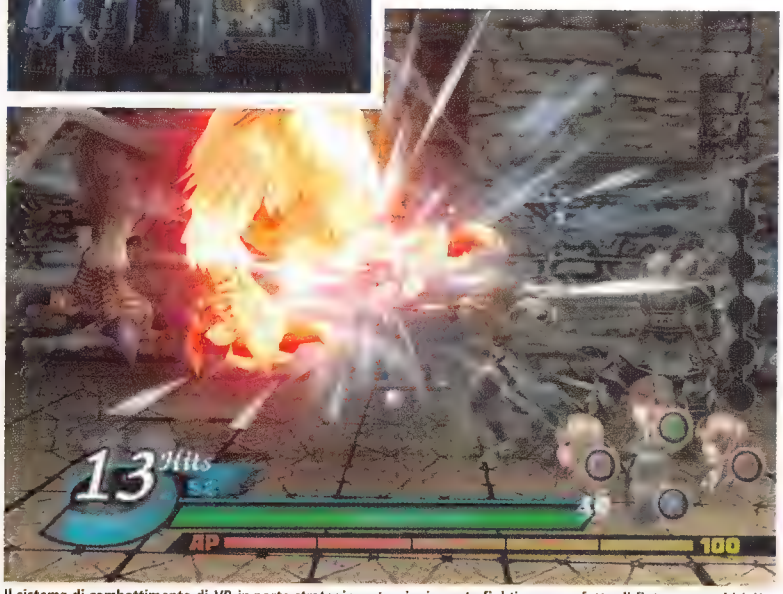
Il titolo del gioco non si riferisce alla protagonista Alicia, ma all'anima della valchiria che vive dentro di lei, Silmeria appunto. C'è da sperare che la trama in giapponese non risulti troppo complessa...

Ugualmente familiari appaiono le meccaniche di gioco, dato che il prevedibile passaggio al 3D ha dato vita a un imprevedibile mondo 2.5D: per fortuna, la disorientante esplorazione dei dungeon 'accatastati' dell'originale, accessibili correndo dentro, o fuori, lo schermo, è ora gestita attraverso delicati movimenti di camera. Immutato anche il sistema di combattimento, dove ad ogni tasto frontale corrisponde un attacco di un determinato membro del party: tri-Ace promette novità secondarie, ma la struttura portante di *VP* rimane talmente unica che *Silmeria* potrebbe ricalcarla perfettamente senza scontentare comunque i fan del genere.

Fan che apprezzeranno sicuramente, con conseguente mazzata al proprio conto in banca, anche la riproposizione del primo *Valkyrie Profile* su PSP. Inizialmente si pensava che *Valkyrie Profile Lenneth* (la cui uscita è prevista per inizio marzo) fosse un remake del titolo originale, ma è bastato poco per accorgersi che si tratta di un porting fedele, con la sola aggiunta di un doppiaggio e di nuove sequenze in CG. Pur trattandosi di un titolo perfetto per lo schermo di PSP, difficilmente *Lenneth* verrà distribuito ufficialmente in Occidente; in virtù degli accordi fra Square Enix e Ubisoft, *Silmeria* potrebbe invece approdare anche in Europa, rendendo il 2006 uno dei migliori anni per PS2 in ambito JRPG.

Retroportabilità

Proprio come GBA è riuscito a donare una seconda vita (portatile) a JRPG che hanno fatto la storia di 8 e 16bit, PSP sembra offrire terreno alla riproposizione di classici a 32bit. Atlus ha già convertito due chicche per Saturn come *Princess Crown* e *Shin Megami Tensei: Devil Summoner*, mentre Konami ha in programma l'uscita di una raccolta con *Suikoden 1* e *2* per la settimana prima del lancio di *Lenneth*. Inutile sottolineare come la distribuzione europea dei titoli sopraccitati appaia più improbabile che mai.



Il sistema di combattimento di *VP*, in parte strategico a turni e in parte fighting game fatto di finte e attacchi (più suoni, furia e pioggia di gemme), sembra aver superato indenne il salto generazionale a cui è stato sottoposto

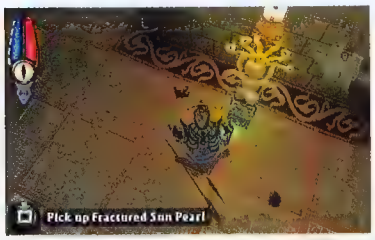
Untold Legends: The Warrior's Code

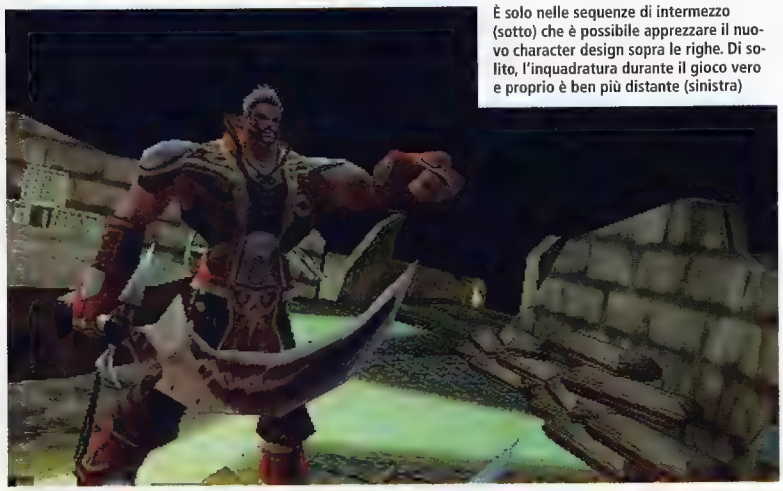
Con uno dei primi seguiti ufficiali per PSP, Sony Online vuole dimostrare che il genere degli action RPG è vivo e vegeto

Nonostante il blasone dei suoi autori, il primo esperimento di SOE nel campo degli RPG su PSP non è riuscito pienamente. Uno dei titoli più venduti negli Stati Uniti al lancio del sistema, il mix di esplorazione, raccolta oggetti e battaglie in cooperativa di *Untold Legends* si limitava a trasferire un'idea vecchia in un nuovo ambiente portatile. Questa update ha tutta l'aria di un gioco di seconda generazione: più grande, più bello e pienamente online.

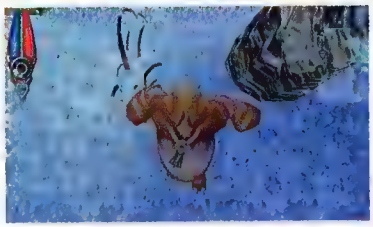
La struttura di base resta inalterata: *The Warrior's Code* vede il giocatore scegliere il proprio alter ego (questa volta da una rosa nuova e meno familiare di combattenti), e quindi amministrane la crescita gestendo i punti esperienza guadagnati nello scontro con i numerosi mostri, accumulando nuovi item, abbinando gioielli magici ad armi e armature, e facendo salire di livello caratteristiche e attacchi speciali. L'unica novità in questo senso è rappresentata dalla natura mutante dei protagonisti, perseguitati proprio per la loro capacità di trasformarsi in mostri, ma altresì aiutati dalla forza bruta della loro controparte 'da combattimento', solitamente dotata di artigli poderosi ed epidermide rinforzata.

I dungeon teatro degli scontri sono molto più elaborati e dettagliati che in precedenza: un miglioramento attribuibile in gran parte alla rinuncia alla generazione casuale dei livelli. Rinuncia che, se da un lato offre labirinti dalla struttura più ragionata, rende ancora meno accettabile la ripetitività di alcune sezioni, proprio perché deliberata piuttosto che imputabile ad un incidente algoritmico. Rispetto ad *Untold Legends*, inoltre, la telecamera può essere zoomata o allargata su una scala ancora maggiore, a seconda che si voglia osservare il combattimento da vicino o da un più tattico punto di osservazione.





È solo nelle sequenze di intermezzo (sotto) che è possibile apprezzare il nuovo character design sopra le righe. Di solito, l'inquadratura durante il gioco vero e proprio è ben più distante (sinistra)



Le creature in cui ci si può trasformare sono grottesche e potenti, ma il loro impiego è limitato: i power-up rilasciati dai nemici incrementano la durata della mutazione

L'interfaccia è stata migliorata considerevolmente, per una gestione dell'inventario e degli upgrade più snella e veloce. Ma soprattutto, *The Warrior's Code* offre una piena modalità online, sia cooperativa che competitiva per quattro giocatori. Quest'ultima, grazie ai nuovi tipi di personaggi, ai nuovi attacchi speciali e alla possibilità di trasformarsi in bestie feroci, potrebbe offrire un soddisfacente livello di sfida, sebbene manchi al momento qualsiasi informazione in merito alle tipologie di gioco previste. Migliorati menu di quick-chat (con cui spedire stringhe di testo semplici del tipo 'help' o 'follow') permettono di comunicare con gli altri partecipanti alla battaglia mediante rapide pressioni del D-pad. Più in generale, l'intero sistema di controllo relativo all'esecuzione di attacchi speciali, all'impiego di pozioni e all'alternanza di armi a corto e lungo raggio è stato snellito enormemente.

In Europa e Giappone *Untold Legends* non è riuscito ad avere l'impatto che Sony Online Entertainment sperava, probabilmente perché si poggia su uno stile di gioco assai più gradito ai palati americani. Forse *The Warrior's Code* non riuscirà dove il suo predecessore ha fallito, ma potrebbe costituire un boccone succulento per un'utenza PSP quanto mai affamata.

SISTEMA: **PSP**
PRODUTTORE: **SONY ONLINE ENTERTAINMENT**
SVILUPPATORE: **INTERNO**
ORIGINE: **STATI UNITI**
DATA D'USCITA: **7 MARZO**

Tempo di saldi

L'ampia gamma di oggetti disponibili in *Untold Legends* contribuisce in larga parte al suo appeal, stimolando l'indagine dello scenario alla ricerca di item migliori di quelli in proprio possesso. Malgrado la codificazione cromatica di base, l'impiego di un inusuale registro terminologico può però dare adito a incomprensioni in merito alla reale 'qualità' degli elementi rinvenuti. Le fasi di acquisto meriterebbero inoltre qualche ritocco dal momento che l'amministrazione dei propri fondi nonché la comparazione degli oggetti equipaggiati con i potenziali acquisti risultano alquanto macchinose.

HARDBOILED

I creatori di Psi-Ops e il regista di 'Mission: Impossibile II' insieme per uno sparatutto acrobatico in terza persona che promette di lasciare dietro di sé solo macerie

Dopo anni di contrasti e incomprensioni sembra che cinema e videogioco abbiano trovato un accordo. Piuttosto che copiarsi a vicenda e vedere l'una nell'altra opportunità di facili guadagni, le due industrie collaborano ora alla creazione sui due fronti di esperienze ispirate alle reciproche proprietà intellettuali, ma realizzate con la collaborazione delle maestranze di entrambe. È quello che è accaduto fra Michel Ancel e Peter Jackson per *King Kong* o fra Konami e il regista Christophe Gans per 'Silent Hill'. Ed è quello che sta accadendo con *Stranglehold*, sparatutto in terza persona in sviluppo per PC, 360 e PS3 presso i Midway Chicago Studios (responsabili dello spleeper hit del 2004 *Psi-Ops*).

Seguito del film 'Hardboiled' di John Woo, *Stranglehold* vede la partecipazione del regista cinese in veste di advisor nonché dell'originale protagonista del film, Chow Yun Fat, in quella di modello e doppiatore dell'ispettore 'Tequila' Yuen. "Come creatori di videogiochi e grandi fan dei film di John Woo, abbiamo sempre desiderato lavorare ad un gioco basato sul suo lavoro", dice il producer **Alex Offerman**. "Esistono un sacco di giochi che hanno preso in prestito molti aspetti dei film di John Woo, ma non ce n'è mai stato uno che abbia incorporato

TITOLO: **STRANGLEHOLD**
SISTEMA: **360, PC, PS3**
PRODUTTORE: **MIDWAY**
SVILUPPATORE: **MIDWAY CHICAGO**
ORIGINE: **STATI UNITI**
DATA D'USCITA: **2006**

tutti gli elementi dell'action movie hongkonghese in un'autentica esperienza in stile John Woo".

Osservando le foto, però, è difficile non fare confronti con *Max Payne*. Al di là dell'ambientazione, cosa distingue *Stranglehold* dal titolo Rockstar? "*Max Payne* ha chiaramente preso in prestito molti elementi dai film di John Woo", concede Offerman, "ma noi contiamo di portare *Stranglehold* su un altro livello. Innanzitutto, lavorando in un ambiente next gen, gli scenari e i personaggi saranno fantastici, e grazie al nostro sistema Massive Destruction si può distruggere praticamente tutto. Tequila sarà inoltre in grado di compiere acrobazie spettacolari proprio come faceva nel film. Il livello di interazione con gli oggetti e l'ambiente va ben oltre qualsiasi cosa si sia mai vista in giochi come *Max Payne*".

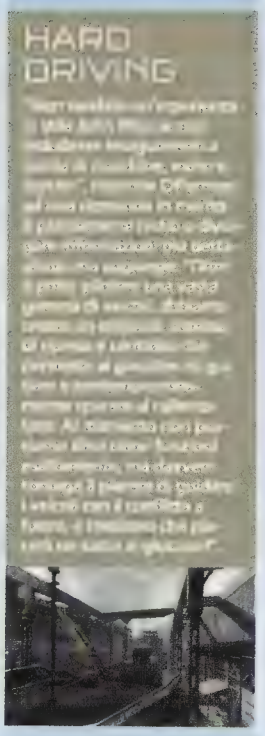
Il progresso tecnologico nei videogiochi è spesso sottostimato per la sua presunta ininfluenza sul gameplay, ma esistono evidentemente delle eccezioni. Per definirsi 'next gen', giochi come *Stranglehold* non hanno bisogno di rivoluzioni concettuali quando le colonne portanti delle sue dinamiche (fisica, animazioni e intelligenza artificiale) migliorano in proporzione all'aumento della forza computazionale. Certo le idee nuove non mancano, ma è chiaro (nonché comprensibile) che l'obiettivo principale di Midway Chicago sia sfruttare tutta la potenza a disposizione per spingere i fattori che contano. Il problema è come controllarla. Ed è qui che entra in gioco John Woo.

"Sebbene si occupi principalmente delle scene di intermezzo di modo che il gioco rifletta davvero i suoi film", spiega il game designer **Brian Eddy**, "Woo sta di fatto partecipando ad altri aspetti del progetto. Per esempio, abbiamo avuto degli incontri con lui per capire meglio come trasferire certi momenti nel gioco e renderli più drammatici ed efficaci da un punto di vista cinematico. In qualità di regista con un occhio formidabile per quel genere di cose, il suo apporto è stato molto importante".

Chiaramente, trasferire le sparatorie di John Woo in un videogioco non è una semplice questione di dove piazzare nemici e protagonista nello scenario, ma di come farli interagire l'uno con l'altro. E in film come 'Hardboiled' quella interazione raggiunge livelli di funambolismo così estremi da ispirare l'ovvia domanda: come si potranno eseguire le manovre di Tequila senza slogarsi entrambi i polsi?

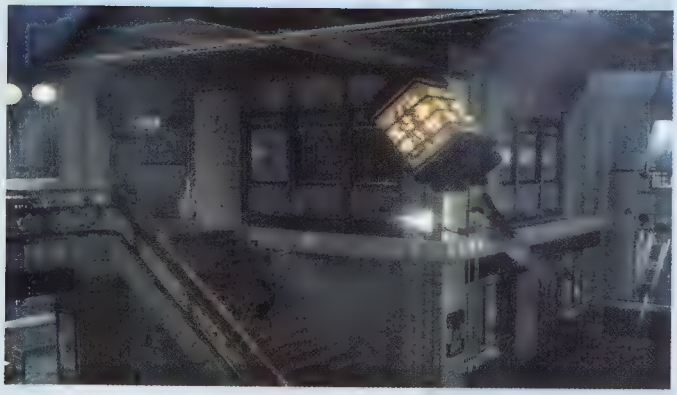
"L'interazione con gli elementi della scena è uno dei fattori chiave del gameplay", spiega Eddy, "e noi facciamo in modo che il giocatore sappia sempre quando può interagire con quegli oggetti 'accendendoli'. Se un elemento della scenografia è acceso e si preme il pulsante dell'interazione succederà sempre qualcosa. Altrimenti Tequila si limiterà a lanciarsi in avanti. Per fare un esempio, immaginate Tequila correre lungo una balaustra al secondo piano di una stanza facendo fuori i nemici sottostanti. Ad un certo punto si avvicina ad un candeliere che scende dal soffitto davanti a lui. Questo si accenderà per segnalare che è attivo e interagibile, e quindi il giocatore si limiterà a premere il pulsante di interazione per far sì che Tequila si lanci, vi si aggrappi e cominci ad oscillare mentre contemporaneamente può ancora puntare e sparare ai nemici sottostanti. Quindi si può decidere di far cadere Tequila (anche sulla testa di un nemico sottostante), oppure approfittare dell'oscillazione per saltare al secondo piano dall'altra parte della stanza".

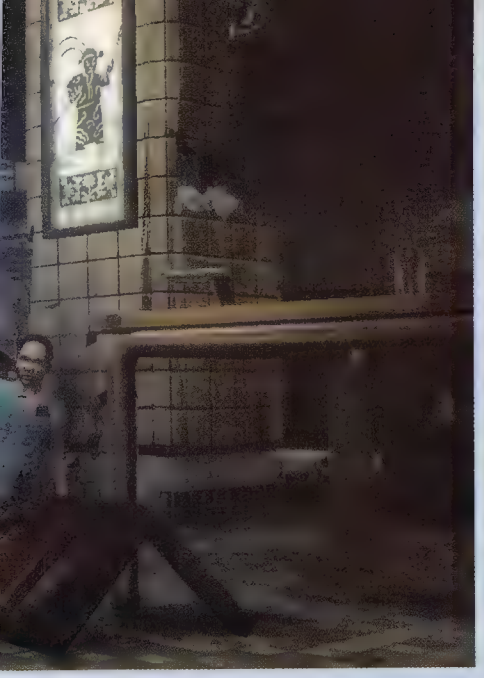
Al fine di agevolare simili manovre, il giocatore avrà facoltà di rallentare lo scorrere del tempo o di demandare al sistema l'incarico di farlo laddove necessario. "Lo slow motion", spiega Eddy, "o come lo chiamiamo noi, il 'Tequila Time', esiste in due modalità: automatica e manuale. Nella prima si attiva e disattiva automaticamente quando i giocatori compiono particolari acrobazie. Per esempio, se Tequila scivola lungo un corrimano e quindi si lancia in avanti mentre punta i nemici, il gioco va automaticamente in Tequila Time, il che non solo permette al giocatore di mirare normalmente mentre tutto il resto si muove al rallentatore, ma anche di fare più danni e ricevere più punti stile per le sue uccisioni. Con la modalità manuale, invece,

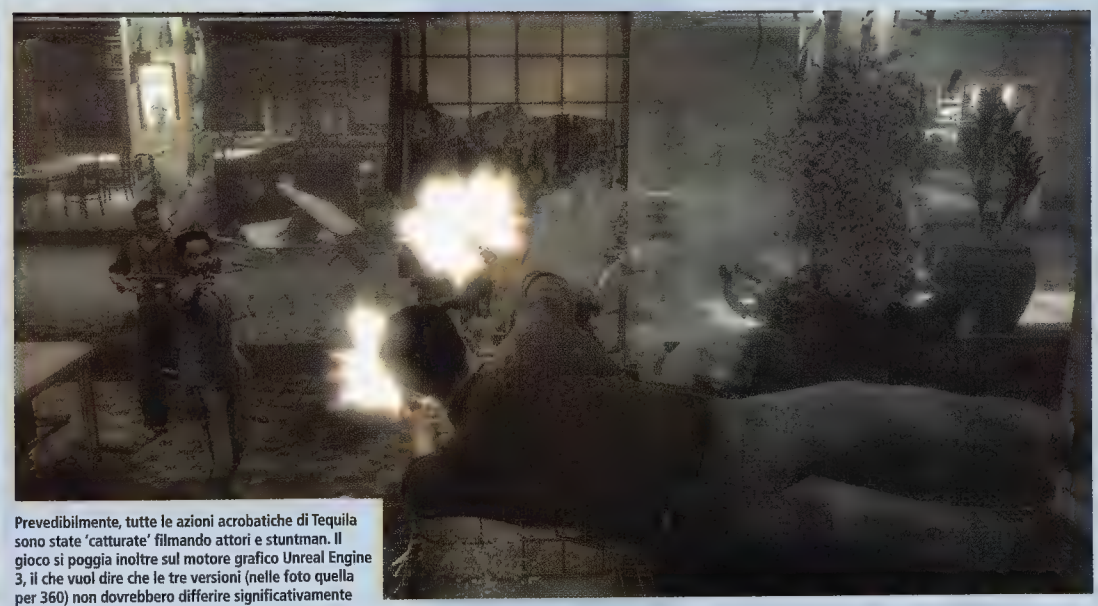


Come per molti giochi della nuova generazione, le foto possono dare solo una vaga idea della loro qualità estetica. Più che in passato, è nel movimento che i titoli del prossimo futuro dimostreranno la loro appartenenza (o meno) ad un'era diversa dall'attuale. L'orgia fisica promessa da *Stranglehold* dovrebbe essere d'aiuto in questo senso

Un sistema basato sul monitoraggio del 'livello di spettacolarità' delle proprie azioni ricompenserà i giocatori più arditi con un ampliamento del repertorio di attacchi speciali in grado di eliminare gruppi di nemici contemporaneamente. Quanto controllo avrà il giocatore sul puntamento delle due pistole di Tequila è ancora ignoto







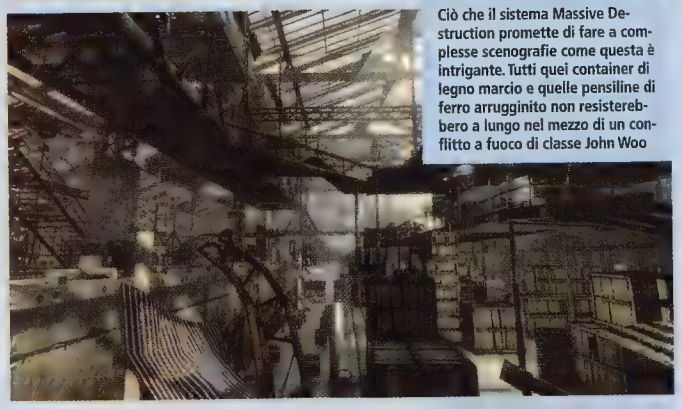
Prevedibilmente, tutte le azioni acrobatiche di Tequila sono state 'catturate' filmando attori e stuntman. Il gioco si poggia inoltre sul motore grafico Unreal Engine 3, il che vuol dire che le tre versioni (nelle foto quella per 360) non dovrebbero differire significativamente

si è liberi di scegliere quando attivare il Tequila Time. Però se si usa tutto il Tequila Time ci vuole del tempo affinché si rigeneri, pertanto non bisogna abusarne".

Un altro elemento tipico delle produzioni di John Woo sono i cosiddetti 'Mexican Stand Off', momenti di stallo in cui due o più avversari si ritrovano faccia a faccia puntandosi le pistole a vicenda, chiedendosi chi sarà il primo a tirare il grilletto. Sorprendentemente, il team di Midway ha trovato un modo per implementare anche questa caratteristica. Ecco come la racconta Eddy: "Li usiamo non solo per il connotato 'psicologico' che aggiungono alla storia, ma anche come mini-giochi utili per chi voglia provare ad entrare nella prossima sezione di gameplay con un possibile vantaggio. Per esempio, Tequila si potrebbe trovare nel mezzo di una stanza in un Mexican Stand Off con un boss mentre è circondato dai suoi scagnozzi. La tensione è alta, volano alcune parole e improvvisamente l'azione ha inizio: il giocatore viene posto in questo mini-gioco in cui ha l'occasione di far fuori il boss e qualche nemico intorno a lui o evitare di essere colpito, o una combinazione delle due cose. Quindi il gioco ritorna nella modalità regolare e, in base al risultato ottenuto durante il Mexican Stand Off, ci saranno più o meno nemici da gestire. Pertanto proprio come in un vero stallo, il risultato è determinato dalla velocità di reazione del giocatore". Sebbene il team non voglia specificare esattamente di che tipo di mini-gioco si tratti, confida in una sua perfetta integrazione con il gioco 'principale'.

L'ultimo, ma non meno importante aspetto che ambisce a fare di *Stranglehold* il '*Max Payne* della prossima generazione' è la fisica. Nei film di John Woo, quando il conflitto esplode lo fa anche lo scenario in cui ha luogo. La riproduzione della mitica scena della sala del tè di 'Hardboiled' offre giusto un assaggio di ciò che il team intende ottenere. Aspettatevi muretti di mattoni agibili come ripari per non più di trenta secondi di fuoco incrociato o elementi in sospensione come lampadari o insegne al neon da far precipitare su nemici inconsapevoli. "Grazie al nostro sistema Massive Destruction, quasi ogni oggetto degli scenari è demolibile", aggiunge Eddy. "Per esempio, Hong Kong è famosa per le sue case di legno costruite su palafitte e disposte una di fianco all'altra. Quel genere di ambiente, unito al nostro sistema MD, produce un gameplay in cui il giocatore si sposta fra le abitazioni sfondandone le pareti, sparando a nemici sopra e sotto di lui, mentre tetti e pavimenti crollano, si aprono nuove aree e le strutture esplodono, bruciano e collassano. Molti dei nostri scenari sono multilivello di modo che il giocatore si muova e combatta non solo in orizzontale, ma anche in verticale".

"Il livello di interazione con oggetti e ambiente va ben oltre qualsiasi cosa si sia mai vista in giochi come Max Payne"



Ciò che il sistema Massive Destruction promette di fare a complesse scenografie come questa è intrigante. Tutti quei container di legno marcio e quelle pensiline di ferro arrugginito non resisterebbero a lungo nel mezzo di un conflitto a fuoco di classe John Woo

Suona interessante, ma resta ancora da vedere come il team riuscirà a garantire una certa consistenza del level design quando tutto il lavoro di costruzione può essere ridotto in macerie. Così come da verificare sarà il comportamento delle IA in scenari così profondamente alterabili. Reagiranno tempestivamente in accordo alle modifiche architettoniche che il sistema di MD produrrà intorno a loro? Ovviamente il team offre parole di conforto a riguardo, aggiungendo un altro dettaglio intrigante. Eddy: "I nemici sono intelligenti e aggressivi, e la zona in cui vengono colpiti determina la loro reazione. Pertanto se spari qualcuno alla gamba questi cadrà al suolo sanguinando. Ma se ha ancora l'arma in pugno allora bisogna finirlo perché potrebbe ancora avere la forza di sparare qualche colpo o strisciare via e afferrare una nuova arma prima che muoia dissanguato. Avere nemici che reagiscono in maniera diversa in base al punto d'impatto li fa sembrare più vivi e spinge l'IA verso nuove vette di realismo".

Osservando l'evoluzione di questo particolare sottogenere 'acrobatico' dello sparatutto in terza persona è curioso constatare che gli unici titoli ad illuminarsi nella memoria siano *Max Payne* e *Dead to Rights*. Del primo, l'ultima edizione risale al 2003. Del secondo... probabilmente è meglio tacere. È forse questo un genere che non ha più nulla da dire? O aspetta solo un'iniezione di potenza per riproporsi? Riuscirà l'action movie hongkonghese a fare per il videogioco ciò che ha già fatto per il cinema? Al momento, gli indizi ispirano ottimismo.

PlayStation 3 contro il mondo

Blu-ray, HD-DVD, 1080i, 1080p, HD, 'True-HD', online... L'universo della prossima generazione è complesso. Come si sta preparando Sony per conquistarlo?

Escludendo il mercato dei portatili, nessun costruttore di console ha mai dominato l'industria per tre generazioni consecutive. Avendo conquistato Giappone e Stati Uniti con NES e battuto Sega nella successiva era dei 16bit, un tempo sembrava che Nintendo sarebbe riuscita nell'impresa. Ma poi le regole sono cambiate. L'industria è cambiata. Il videogioco è divenuto 'intrattenimento elettronico'. Il CD ha preso il posto della cartuccia. Il 3D ha prevalso sul 2D. Chi si era allontanato dal videogioco ci è tornato. Chi non ha mai videogiocato ha cominciato a farlo. In altre parole, è arrivata Sony.

Quanto è accaduto da allora è cosa nota. Ciò che accadrà con il lancio di PS3, che dovrà vedersela tanto con il nuovo sistema Microsoft quanto con la più audace delle console Nintendo nella forma di Revolution (Virtual Boy non era audace, ma semplicemente stupido), è la prossima parte della storia. Nell'attesa di scoprirne l'esito, quanto segue propone un'analisi punto per punto delle armi con cui Sony ambisce a raggiungere l'elusivo traguardo della terza vittoria consecutiva, e delle contromisure adottare dai suoi rivali per fronteggiarla.

TECNOLOGIA (PRIMA PARTE)

Il punto di partenza di questa indagine non può che essere la tecnologia intesa come potenza computazionale perché è dove tutti i contendenti hanno fino ad ora focalizzato la propria attenzione: Sony e Microsoft in un prevedibile faccia a faccia, e Nintendo dichiarando di averne abbastanza del gioco dei numeri e di tirarsi quindi fuori da ogni confronto del genere.

La potenza è di primaria importanza per due gruppi: sviluppatori e giocatori appassionati. Alla gran parte dei publisher simili questioni non interessano, né interessano ai consumatori meno appassionati (vale a dire il 90 per cento dei videogiocatori), i quali non riuscirebbero a notare la differenza fra un gioco mediocre per PS2 ed uno eccellente per Xbox.

"La sfida per noi sviluppatori è quella di sfruttare la potenza di PS3. 360 si è dimostrato più facile da programmare"

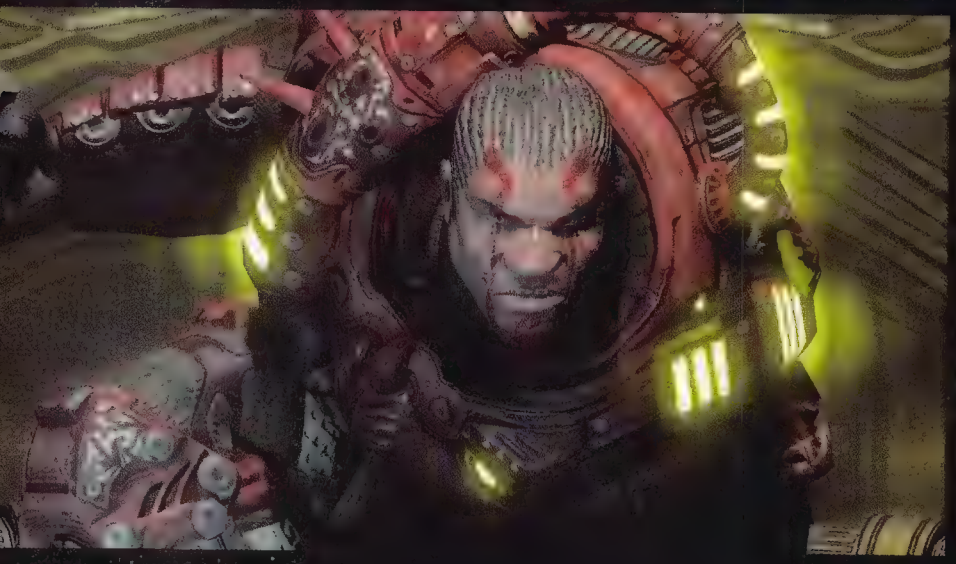
Dal punto di vista dello sviluppo, i sostenitori di Microsoft vorrebbero far credere che PS3 ospiti, come il suo predecessore, un'architettura spaventosamente complicata: laddove PS2 chiedeva ai programmatori di addomesticare le sue unità vettoriali per far davvero cantare l'hardware, PS3 monta una CPU multi-core mai vista prima. I supporter di Microsoft punteranno inoltre all'XNA, l'ambiente di sviluppo unificato che supera in dimensioni quanto Sony e Nintendo (o Sega, ovviamente) abbiamo mai anche solo tentato di realizzare, e che grazie alle sue funzionalità ha permesso ad una gran quantità di giochi di essere disponibile al lancio di 360 (senza XNA ce ne sarebbero forse stati la metà, sebbene alcuni potrebbero sostenere che non tutto ciò che l'XNA mette in tavola sia necessariamente una cosa buona). Sony ha fatto molto per risolvere questo problema, in parte inserendo l'Unreal Engine 3 di Epic così come i middleware di Havok e Ageia nel kit di sviluppo di PS3, rimuovendo immediatamente due ostacoli (quello del rendering e quello della fisica) dall'orizzonte di chi non dispone dell'esperienza, del tempo o del budget necessari per provvedervi in proprio. Con l'acquisizione di SN Systems (lo sviluppatore di middleware più noto nel settore insieme a Criterion), Sony ha fatto un ulteriore passo in avanti. La società di Bristol, la quale in passato ha fornito agli sviluppatori strumenti preziosi per sopperire alla mancanza o al malfunzionamento delle equivalenti proposte di Sega, Nintendo e di Sony stessa, è una parte fondamentale dell'operazione: avere i suoi strumenti disponibili sin dal principio piuttosto che come extra opzionali fa dello sviluppo su PS3 un'impresa più agevole. Il Tuner di SN, ad esempio, permette di osservare da vicino come il carico di lavoro si distribuisca sul complesso layout della console, un genere di aiuto allo sviluppo che all'epoca fece di *Gran Turismo* il gioco per PSone più progredito, e che ora è disponibile su PS3 dal primo giorno.

E così, laddove un tempo molti sviluppatori consideravano il supporto di Sony come qualcosa di risibile, oggi la prospettiva di lavorare su PS3 appare meno terrorizzante. Non è certamente una passeggiata (l'architettura presenta una CPU multi-core in parte disegnata da Sony), ma di certo un uso migliore dell'hardware PS3 avrà inizio in un periodo del suo ciclo vitale precedente rispetto a quanto accaduto con PS2. Secondo un programmatore al lavoro su PS3 (per motivi di NDA chiede di restare anonimo, come tutti coloro che sono stati interpellati per redigere questo articolo), l'attuale ambiente di sviluppo equivarrebbe per completezza ed efficienza a quello disponibile per PS2 a due anni dal lancio.

È comunque normale che Sony non voglia ripetere gli errori commessi con la sua precedente console. Sapendo che arriverà in certi territori con fino ad un anno di ritardo rispetto a 360 (non esiste ancora una data per il lancio europeo, e una commercializzazione simultanea non sembra in previsione), Sony deve tener fede alle promesse fatte all'E3 2005. Gli scenari di *Vision Gran Turismo* dovranno apparire più credibili di quelli di *PGR3*. Gli effetti ambientali di *Killzone* dovranno sembrare più reali di quelli di *Call of Duty 2*. I personaggi di *Tekken* dovranno essere più dettagliati e animati con maggior vigore rispetto ai combattenti di *DOA4*. E quando arriveranno i giochi PS3, i titoli per 360 appariranno significativamente migliori di quelli frettolosamente messi insieme per il debutto del sistema. Realizzare contenuti che giustifichino l'attesa è la sfida più grande che gli sviluppatori PS3 devono affrontare.

Ciò che è chiaro è che nell'immediato futuro i giochi per PS3/360 saranno più simili in termini estetici di quanto lo siano quelli PS2/Xbox, non solo perché le due console sono quasi sullo stesso livello (almeno secondo gli sviluppatori che stanno lavorando su entrambe, fra cui uno ha dichiarato: "In termini di grafica e di audio le due macchine sono molto vicine. Per quanto riguarda la potenza bruta, sulla carta la PS3 è più potente. La sfida per noi sviluppatori è quella di sfruttare la potenza degli otto processori di PS3. Fino ad ora 360 si è dimostrato più facile da programmare"), ma perché con l'aumentare delle dimensioni dei progetti, diventa sempre meno sensato spendere risorse (il che vuol dire tempo, denaro, esperienza e altro) per contenuti da impiegare in un solo ambiente di sviluppo.

Il che porta a discorrere di Revolution. A sentire Nintendo, pur operando su un diverso livello in termini di potenza computazionale, la sua nuova console si presterebbe allo sviluppo multipiattaforma tanto quanto 360 e PS3, ma esistono poche speranze di vedere tanti titoli per PS3/360/Revo-



lution quanti ce ne sono stati per PS2/Xbox/GameCube. Almeno nei primi tempi.

In questo momento, grazie alla prova offerta da Nintendo DS circa i benefici che può portare una 'rivoluzione' quando viene abbracciata dal pubblico, molti publisher stanno pensando di realizzare almeno una manciata di giochi esclusivi per Revolution, specialmente se è possibile ricavarli da affermate proprietà intellettuali. Non sorprendetevi quindi se dall'elenco dei giochi terze parti per Revolution vedrete spuntare una moltitudine di sicuri party-game con personaggi noti e odiati. Se il mercato di Revolution si aprirà come spera Nintendo, ottenendo rispetto a quello PS3 un successo clamoroso analogo a quello che separa DS da PSP, non v'è dubbio che i publisher cominceranno a realizzare per Revolution versioni esteticamente 'adattate' dei titoli per PS3 e 360 (ovviamente inclusive di sezioni bonus che facciano un uso 'pieno ed esaltante' dell'originale controller della piattaforma).

Ma di cosa è capace Revolution? Certamente non di riprodurre video ad alta definizione in formato widescreen, una funzionalità, questa, a cui 360 e PlayStation 3 dedicano buona parte della loro potenza. La nuova console di Nintendo è, contrariamente al suo nome, una evoluzione della tecnologia GameCube (non a caso le demo presentate in occasione del Tokyo Game Show giravano proprio su quest'ultima) basata su componenti economici e facili da programmare, che non abbattono barriere, ma piuttosto ambiscono ad offrire un'estetica visibilmente all'avanguardia pur restando in qualche modo familiare. Del resto quanto migliore ha bisogno di apparire un personaggio cartoon come Mario? È questo il lecito interrogativo di Nintendo. Quanto migliore ha bisogno di apparire *Metroid Prime*? La risposta, si dice in giro, sembra essere analoga a quanto è in grado di produrre un PC con CPU dual core e una scheda grafica X800.

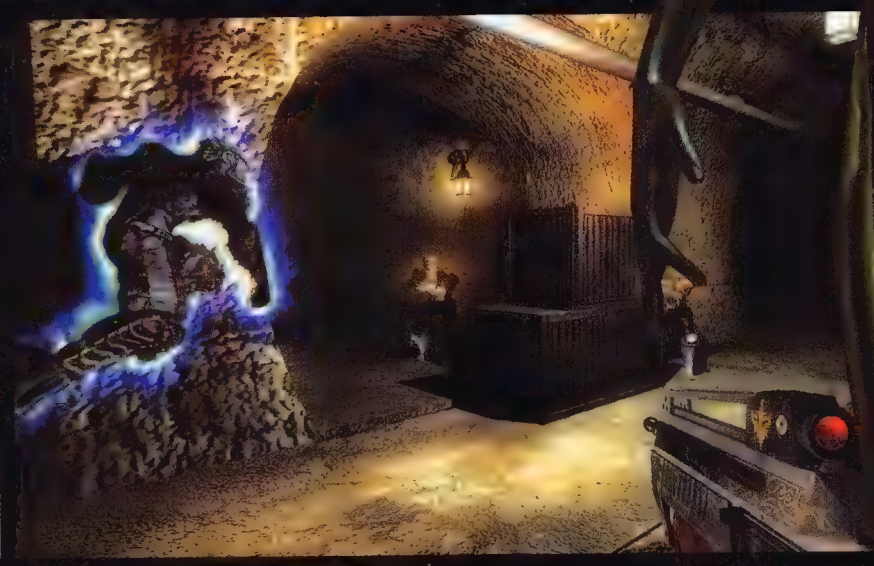
TECNOLOGIA (SECONDA PARTE)

Come se non avesse colpito abbastanza duramente con le sue previsioni in merito a ciò che PS3 sarebbe in grado di portare a video rispetto a 360, Sony ha altri argomenti tecnologici con cui minimizzare l'offerta Microsoft. Piuttosto che affrontare la questione da un'angolazione precedentemente inesplorata come ha fatto Nintendo, i suoi sforzi sembrano tesi a 'gridare più forte' del suo concorrente.

Uno dei vantaggi più chiari di PS3 rispetto a 360 è il supporto dell'uscita video ad una risoluzione massima di 1080p (contro i 1080i del sistema Microsoft), nota anche come 'True HD'. Sebbene si tratti di una caratteristica che con ogni probabilità sarà apprezzabile in applicazioni extra-ludiche, e malgrado Sony sia perfettamente consapevole del fatto che solo una minima parte della già modesta utenza HDTV disponga di televisori che la supportino, il True HD è un convincente elemento probatorio a sostegno della tesi secondo cui PS3 sia una console all'avanguardia. "L'era dell'HD inizia quando noi siamo sul mercato", dichiarava Phil Harrison lo scorso dicembre, facendo proprio uno slogan caro a Microsoft.

Ma PS3 non è solo True HD. È True HD basato sul media Blu-ray (BD-ROM) piuttosto che sul DVD adottato da 360. Capace di contenere dati per un massimo di 50GB contro gli 8,5GB di un DVD (doppio strato, in entrambi i casi) e con una velocità di trasferimento minima di 54Mbps, il Blu-ray è da diverso tempo argomento caldo in seno all'industria dell'intrattenimento in generale, e assieme all'HD-DVD ridefinirà la scena dell'home cinema. Il vantaggio del consumatore in tutto questo? I primi lettori Blu-ray (in uscita dalla metà di questo anno) costeranno un migliaio di euro. PS3 verrà venduta per poche centinaia.

PS3 è, in altre parole, una console 'a prova di futuro', mentre 360 è un prodotto di oggi, per oggi. La risposta di Microsoft?



La GPU di PS3, disegnata da Nvidia e nota come RSX, ha attirato prevedibili critiche dalla rivale ATI, ma è ciononostante un potente pezzo di silicio. Le ultime indiscrezioni sulla sua architettura parlano di un numero di pipeline per gli shader superiore a quello della GF7800 GTX.

Annunciare un lettore HD-DVD esterno per 360 (capacità: 30GB). Un grande, costoso add-on annunciato a meno di un mese dal lancio della console? Ma Microsoft ha posizionato 360 come un apparecchio multimediale, ed è chiaro che il DVD come storage medium non sia sufficiente quando si parla di applicazioni in progressive per l'intrattenimento digitale. (Nintendo, nel frattempo, ha incluso nel suo Revolution la facoltà di leggere film su normali DVD).

Spostandosi a tergo delle rispettive console, l'output video simultaneo di PS3 attraverso le sue due porte HDMI (o una porta HDMI e quella analogica Multi out) è un'opzione assente dalla soluzione Microsoft. Con PS3, dicono, si potranno rimuovere elementi grafici dall'azione principale di certi giochi semplicemente dirottandoli dal proprio LCD o plasma verso il monitor del PC o il normale televisore a tubo catodico. Può sembrare un'opzione inutile, ma di fatto l'ubiquità dei PC domestici la rende in qualche modo più intrigante che assurda.

Basta contare il numero di ingressi presenti su PS3 (qui non compaiono quelli per le schede di memoria e per l'HDD) per indovinare la mole di funzionalità offerte dal sistema

Sony ha inoltre annunciato il supporto per sette controller wireless, praticamente sfruttando il massimo numero di apparecchiature collegabili ad un network Bluetooth (noto come 'piconet'). Sony avrebbe anche potuto limitarsi a quattro controller, invece no: in ogni momento sente il bisogno di distanziare il suo rivale il più possibile, anche quando queste piccole differenze sembrano quasi comiche. Sebbene nulla escluda l'ipotesi di un party game per sette giocatori, uno scenario più realistico vede almeno uno dei canali Bluetooth impiegato per auricolari o altre periferiche wireless.

È ovvio che arrivare sul mercato dopo Microsoft ha messo Sony in una posizione di 'difesa offensiva'. Sony non sta affrontando la Microsoft di quattro anni fa, quando è stato lanciato Xbox, ma una organizzazione ormai esperta, la cui conoscenza di ciò che i videogiocatori desiderano (o non desiderano) deriva da anni di esperienza diretta sul campo. Per quanto riguarda Nintendo, Sony non ha reagito. Per ora.

Nintendo vuole che chi gioca ai suoi titoli continui a farlo. Ma vuole anche che chi non ha mai giocato inizi con lei. È per questo che ha inventato il controller 'Freehand' di Revolution. I test condotti su una serie di semplici demo dimostrative non fanno fatica a convincere, anzi: sembra di impugnare una di quelle bizzarre invenzioni futuristiche destinate a non superare la fase di prototipo, con la differenza che il controller di Revolution non è un prototipo, e funziona magnificamente. Pertanto la sua efficacia non può venir messa in discussione. La sua effettiva applicazione, invece, non fa che sollevare domande. Ad esempio, come verrà calibrato per coloro sprovvisti della necessaria coordinazione occhio-mano? Va bene suggerire che un gioco per Revolution possa simulare una partita a baseball nel proprio salotto, ma cosa può questo significare per coloro che non hanno mai colpito una palla con una mazza in vita loro? Verranno forse aiutati da particolari compensatori? ("Ah! Marco deve usare l'opzione mazza gigante!"). Perché Nintendo vuole che tutta la famiglia giochi con Revolution, contemporaneamente, dal nonno al nipotino di sei anni. Creando un'interfaccia che richieda un controllo fisico più ampio piuttosto che piccoli movimenti delle dita, non c'è il rischio che Nintendo stia ottenendo l'opposto di ciò a cui aspira? In risposta, Iwata e soci citerebbero i dubbi che hanno circondato l'annuncio di DS. E in effetti il modello DS ha funzionato (e in maniera spettacolare), pertanto estendere quell'approccio alle console domestiche sembra una conseguenza logica. Ma laddove la novità di DS non era di fatto 'nuova' (chiunque è in grado di usare una penna o una matita), Revolution sarà nuovo per chiunque la cui vita di ogni giorno non comprenda attività come, per dire, la scherma o il pilotaggio di aeroplani di carta.

Ma in verità il controller non va necessariamente impiegato nella maniera fisicamente esagerata suggerita dal video rilasciato da Nintendo (il cui scopo era comunicare un'idea piuttosto che spiegarne l'effettiva applicazione): per eseguire le azioni desiderate basta muovere leggermente il polso tenendo l'avambraccio poggiato sulla gamba, in pratica conservando una naturale posizione di gioco. Ma questo non contraddice l'idea alla base del design dell'hardware, vale a dire modificare la posizione con cui si è interagito col videogioco negli ultimi 25 anni? Un'altra domanda da aggiungere ad una lunga lista.

Nel frattempo Sony sta sviluppando per PS3 un nuovo modello ad alta definizione di EyeToy. Considerati gli insistenti riferimenti di Masa Chatani ad applicazioni camera-dipendenti (dalla video chat alla video-sorveglianza) durante la conferenza stampa dell'E3 2005 e la breve dimostrazione (offerta in quella stessa sede) di ciò che un paio di bicchieri colorati possono fare se osservati da PS3, verrebbe da sospettare che il progetto (nato proprio per avvicinare i non-videogiocatori al videogioco) non sia tanto 'periferico' quanto il suo attuale status di add-on lascerebbe supporre. Una nuova generazione di EyeToy, supportata dalle prestazioni del Cell nell'image processing, potrebbe accorciare il divario che separa PS3 da Revolution in termini di interfaccia. E di conseguenza di diversità dell'offerta ludica. Ma è chiaro che, per ambire a tanto, Sony dovrebbe garantirsi il

Questa immagine di *I-8* (sopra) potrebbe provenire da 360. Il traguardo che Guerrilla ambisce a raggiungere con *Killzone* (sinistra) appare più ambizioso. *Eyedentify* (sotto) impiegherà il nuovo EyeToy

Potete solo immaginare cos'abbia in cantiere Nintendo in merito ai 'bonus' di *Zelda: Twilight Princess* fruibili su Revolution

supporto da parte dei publisher vendendo la perfierica insieme alla console. Improbabile? Rumori di fondo sussurrano il contrario.

I GIOCHI

Sapete bene cosa sia in arrivo su 360 e PS3: prevalentemente interpretazioni ancor più rifinite di cose già viste, alcune delle quali saranno una perdita di tempo sia per chi le ha realizzate che per coloro ai quali viene chiesto di pagare 60 euro per giocarci. Di converso, potete solo immaginare cos'abbia in cantiere Nintendo in merito ai 'bonus' di *Zelda: Twilight Princess* fruibili via Revolution, al prossimo, 'vero' gioco di Mario ed oltre. Ma ciò che è più importante per il successo delle tre console è il supporto che riusciranno ad assicurarsi. E da parte di chi. Perché il successo di Sony con PS2 non è dipeso solo dalla sua notoria abilità nel marketing e di certo non dalle differenze dell'hardware. È dipeso dai franchise ai quali è stata associata: le serie di *Grand Theft Auto*, *Pro Evo Soccer*, *Gran Turismo*, *Ratchet & Clank*, *Jak & Daxter* ad esempio (serie che piacciono tanto ai videogiocatori appassionati quanto a quelli che acquistano un paio di giochi all'anno), più tutti quei giochi che semplicemente non

Immaginarlo nello spazio piuttosto che fra le mani ha quasi più senso, ma il prototipo del controller di PS3 è una classico esempio di cambiamento fine a se stesso. La versione definitiva sarà probabilmente più simile all'attuale DS2

sono mai approdati su Xbox o GameCube e che hanno fatto sì che chiunque entrasse in un negozio di videogiochi per comprare una console non facesse fatica a capire quale fosse la 'migliore' semplicemente osservando i giochi ordinati sugli scaffali.

Questa situazione sembra destinata a ripresentarsi anche nell'era dell'alta definizione, almeno stando alle dichiarazioni offerte da alcuni publisher interpellati a riguardo. "Ci occupiamo di tutti i formati e siamo ancora all'inizio", dice uno di loro, "ma in questo momento i nostri piani di sviluppo non differiscono molto da quelli della scorsa generazione: siamo concentrati su PS3 per circa il 50 per cento, su 360 per il 30 e su Revolution per il 20. Questo può cambiare (a seconda di ciò che accadrà con Revolution potremmo aumentare la nostra produzione in quel senso, e ci potrebbero essere alcune opportunità legate all'online di 360 che potrebbero cambiare le nostre attività lì), ma le nostre proiezioni si basano sulla PS3". Gli altri publisher dicono più o meno la stessa cosa. Considerate la più grande terza parte esistente: Electronic Arts, la quale ha non meno di 20 giochi in sviluppo per 360, ma conferma senza problemi di essere a lavoro su un numero di progetti ancora più grande per PS3. Ecco la dichiarazione di un altro publisher: "La verità è che la gran parte degli sviluppatori con un background console vuole lavorare su PlayStation 3. Porteremo più contenuti PC su 360 e spesso rilasceremo contemporaneamente versioni PC/360, ma le nostre proprietà dedicate alle console si dirigeranno quasi esclusivamente verso PS3".

In Giappone, l'attuale situazione del publishing per 360 è spaventosamente analoga a quella che circondava Dreamcast: una manciata di sviluppatori di medio-basso profilo stanno annunciando il loro supporto alla piattaforma (molti, ipotizzano alcuni, solo per ottenere facili finanziamenti utili a far crescere le rispettive start up; non è quantomeno bizzarro che fra le prime softco nipponiche ad appoggiare Microsoft con produzioni esclusive figurino le giovani Mistwalker, Game Republic e Q Entertainment?), ma Famitsu Xbox ha chiaramente difficoltà nel riempire le sue pagine con nuovi contenuti ogni mese. La situazione consumer non è meno preoccupante. Delle 150.000 unità distribuite al lancio, poco più di 40.000 hanno lasciato gli scaffali dei negozi malgrado il prezzo aggressivo di 38.800 yen (circa 270 euro, per la versione Premium, l'unica distribuita nel Sol Levante). Considerando che l'originale Xbox aveva esordito vendendo più di 120.000 unità e che le ultime rilevazioni di Media Create parlano di soli 17.000 Xbox 360 venduti nelle prime tre settimane di gennaio, c'è da pensare che il Giappone sia ormai terra bruciata per Microsoft.

E per quanto riguarda Revolution? Ovviamente tocca a Nintendo mostrare la via. I giochi strettamente intesi non saranno gli unici a riempire la line-up di Revolution, non da quando *Nintendogs* ha fatto di DS un successo pur essendo semplicemente un 'giocattolo elettronico'. Diversi titoli sperimentali del genere *Electroplankton* pare siano in sviluppo per Revolution, il che dovrebbe assicurare che il suo catalogo software sia il più variegato delle tre console. Ma vorranno le ragazze giocare a *Nintendogs* su Revolution, usando il suo controller come un guinzaglio? E se così fosse, saranno quel genere di consumatori che compra un altro gioco il mese successivo e il mese dopo ancora? Altre domande per Nintendo quindi.

Che ne dite di un'altra ancora? Come verrà gestita la retrocompatibilità di Revolution? Come verranno stabiliti quali titoli NES, SNES e N64 dovrebbero essere disponibili? Come verranno distribuiti? A che prezzo? Con quali modalità di pagamento? Realizzare un'impalcatura che supporti tut-te queste variabili non è cosa da poco, sebbene la bravura e la determinazione con cui Nintendo ha implementato il servizio WiFi per DS dimostra che se vede valore in qualcosa, farà di tutto per trarne il massimo beneficio.

Giocare la carta della nostalgia quando quelli intorno a te sono così focalizzati sul futuro sembrerebbe folle se non fosse per l'indiscutibile forza dei franchise Nintendo. Ma quanto appeal avranno certi classici per NES e SNES agli occhi di coloro che vivono al di fuori della comunità del retrogaming? Sarà sufficiente il nome Nintendo per attirare coloro che hanno ignorato le retro-compilation apparecchiate da Atari, Capcom o Taito negli ultimi anni? Una cosa è certa: ogni società seduta su una pila di titoli un tempo popolari per 8 e 16bit non vede l'ora di vedere cosa Nintendo sarà in grado di fare con la retrocompatibilità e, se funziona, vorranno un pezzo della torta.

ONLINE

In diverse occasioni Sony è stata invitata ad esprimere la sua opinione su Xbox Live. Nel suo più recente commento a riguardo ha ammesso di ammirare certi aspetti del servizio Microsoft, ma ha anche puntualizzato che più persone giocano online su PS2 che su qualsiasi altra console. Il che non dovrebbe sorprendere considerata l'estensione della base installata. La verità è che Sony non è riuscita ad allestire una solida strategia online come quella di Microsoft per via della

Il gioco di Formula 1 in sviluppo presso gli studi di Liverpool di SCEE potrà sembrare il più tradizionale dei progetti, ma sarà uno dei primi titoli PS3 a sfruttare la connettività con PSP. Un analogo gemellaggio tecnologico è previsto anche da *Metal Gear Solid 4*

natura frammentata della sua tecnologia. Ma considerando che PlayStation 3 non solo monta ben tre porte Ethernet, ma anche un ricetrasmettitore WiFi, le cose cambiano radicalmente. Le voci che darebbero un web browser (nonché una 'lista amici') incluso nel sistema operativo della console Sony lasciano intendere che sarà possibile accedere a funzionalità online anche a disc tray vuoto. E basta osservare l'evoluzione del firmware di PSP per avere un'idea del nuovo approccio di Sony all'online.

Basta osservare l'evoluzione del firmware di PSP per avere un'idea del nuovo approccio di Sony all'online

Ma se foste un dirigente Sony ed osservaste i numeri, numeri non ufficialmente confermati, ma stimati nell'ordine dei 3-4 milioni (su 100 milioni di utenti PlayStation2; Microsoft ha 2 milioni di utenti Live su una base installata di 22 milioni di Xbox), potreste volere spostare l'online nella parte bassa della vostra lista delle priorità, magari sperimentando su PSP, ma preferendo investire nell'acquisto di fornitori di middleware allo scopo di supportare lo sviluppo di ciò che rappresenta chiaramente il cuore del vostro business: i giochi offline.

Microsoft si avvicina all'online da una prospettiva differente. J Allard ed il suo team hanno posto tanta enfasi su Xbox Live perché appartengono a Microsoft, una delle organizzazioni più internet-consapevoli esistenti. Microsoft possiede Hotmail. Microsoft ha lanciato Messenger. Microsoft è la ragione per cui esistono i file .wmv. Microsoft è come l'ossessionato da internet con il suo server personale nella camera da letto ed una serie di domini su cui gestisce il suo blog in RSS, l'homepage della sua band musicale ed un forum dedicato ai fan degli sparatutto giapponesi, mentre Sony è il tizio con l'homepage Angelfire attraversata nella parte bassa da un messaggio scorrevole in disgustoso testo viola su sfondo nero. Insomma, l'esperto e il novellino.

Microsoft sa che la gente nota cose come il numero dei post su un forum. Microsoft sa che le reti di 'amici' hanno creato un'incredibile attività su internet negli ultimi due anni. Microsoft sa che i telefoni cellulari non sarebbero così popolari se non offrissero una tecnologia di messaggeria istantanea. Tenendo a mente questo, Microsoft ha costruito un futuro di funzionalità per console, un genere di funzionalità che Sony sta osservando e da cui sta imparando. Lascia che Microsoft spenda tempo e denaro nell'allestimento di servizi che potrebbero o non potrebbero essere usati dalla maggior parte dei possessori di 360. Lascia che Microsoft trovi il modo migliore per offrire patch e demo. Lascia che Microsoft rischi, sbagli e trovi soluzioni quando la base di utenti è ancora piccola. Quindi salta dentro e approfittane.

Ma Sony sa anche che la maggior parte dei publisher non sono particolarmente attratti dall'online gaming, o almeno non da alcune tipologie di online gaming. Vivendi è senz'altro felice degli oltre 40 milioni di euro in abbonamenti a *World of WarCraft* che mensilmente scivolano nel suo conto in banca, ma meno felici sono stati coloro i cui giochi non hanno soddisfatto il potenziale di vendita perché la gente che avrebbe potuto comprarli era troppo impegnata a giocare ad *Halo 2*. Online. Giochi come *Halo 2* (e *Halo*) restano in 'servizio attivo' per un periodo di tempo innaturalmente lungo perché trasformano il videogioco in un'attività sportiva, creandoci attorno una vera e propria comunità (*Counter-Strike* è forse l'esempio definitivo, giocato com'è da centinaia di migliaia di persone, spesso ad esclusione di qualsiasi altro prodotto). I titoli dal lungo servizio attivo sono i migliori amici dei giocatori con scarse disponibilità economiche, ma irritanti spine nel fianco per i publisher di giochi più tradizionali. Considerate quali sono le società che producono i più importanti giochi online per console. Microsoft con *Project Gotham Racing*, *Halo* e *Perfect Dark Zero*. Sony con *SOCOM: U.S. Navy SEALs*, di gran lunga il gioco online più popolare su PlayStation2. Ubisoft avrà anche contribuito parecchio, ma in generale l'attività delle terze parti in questo settore appare alquanto marginale.

CONCLUSIONI

Il nome di quale console era nella top ten dei termini più ricercati su Google nel 2005? Sorprendentemente, non era 'PlayStation 3' né 'Nintendo Revolution', ma 'Xbox 360'. Il che rivela due cose: primo, che il mondo è diventato pazzo per i videogiochi e, secondo, che il profilo di Microsoft in ambito videoludico non è più sospetto, ma assolutamente legittimo. Per quanto riguarda Sony, si direbbe che voglia essere la nuova Nintendo, rivolgendosi a tutta la famiglia, ma seguendo una via sulla quale ha già maturato una certa esperienza: pensate a *Singstar*, *Buzz!*, *EyeToy*, esperienze che trascendono le vecchie barriere del videogioco per raggiungere chiunque.

Cosa ha ottenuto Microsoft arrivando prima sul mercato della next generation? Fino ad oggi è riuscita a vendere 360 solo a quelli che ne volevano davvero una (e neanche a tutti loro, a dire il vero, ma Microsoft prevede di raggiungere una base installata mondiale di 4,5/5,5 milioni di console per il mese di giugno). È interessante però notare che Sony non è mai stata la prima a scendere in campo in nessuna generazione: Saturn è venuto prima di PlayStation e Dreamcast era in giro ben prima che PS2 apparisse.

In definitiva, è soprattutto considerando il supporto da parte dei publisher, ancor prima dell'alta definizione o dei dischi ottici o dell'attività online o di qualsiasi altra cosa, che è possibile soppesare la domanda: "Sony ha già vinto la prossima console war?". Il che non vuol dire che non ci sia spazio per tre console di prossima generazione, almeno nel mercato in generale se non in casa propria (PS3 per le sue esclusive, 360 per il suo robusto servizio online, Revolution per la 'Nintendo difference').

Sarà la distanza fra il primo e il secondo posto così pronunciata anche questa volta? **Videogiochi** scommette che la battaglia sarà molto più serrata. Tempo cinque anni, e forse potrà riscattare la vincita.

Difficult Questions About Videogames | Edited by James Newman and Iain Simons

ogames: In The Beginning Ralph H. Baer ROLENTA PRESS

me Plan Great Designs that Changed the Face of Computer Gaming Ste Curran

OF HALO CREATING A VIRTUAL WORLD TEXT BY ERIC S. TRAUTMANN

ンピュータ 1983-1994
mputer 1983-1994
Tokyo Metropolitan Museum of Photography

FIRST PERSON Wardrip-Fruin and Harrigan, editors

CREDIT 00 I LOVE GAME GRAPHICS TSUYOSHI KUSANO

CTING CLASSIC VIDEO GAMES Schiffer

ADVENTURE
OFFICIAL PRICE GUIDE TO
V-DEO GAMES
DAVID ELLIS

AMIGA Pause & Effect the art of interactive narrative meadows

The Encyclopedia of Arcade Video Games Schiffer

VIDEOGIOCHI DI CARTA

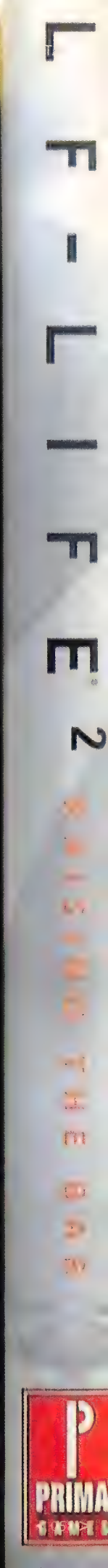
Una guida definitiva ad alcune delle migliori opere letterarie a tema videoludico. Per saperne di più, per capirne di più o semplicemente per lustrarsi gli occhi

Entrare in una libreria e riuscire a trovare un testo sui videogiochi è un'impresa ai limiti dell'impossibile. Il volonteroso acquirente viene quasi sempre accolto dallo sguardo perplesso del commesso di turno che, nel migliore dei casi, penserà bene di levarsi di torno quel cliente scomodo indirizzandolo verso più generici tomi ad indirizzo informatico. Chiunque abbia vissuto un'esperienza simile potrebbe comprensibilmente pensare che i libri sull'argomento non siano poi molti.

Niente di più sbagliato. Come potrete appurare nelle seguenti pagine, i testi sui videogiochi sono decine e il loro contenuto copre tutti gli aspetti del medium, dai game studies più accademici a raccolte fotografiche che potrebbero essere classificate come 'vera pornografia per i retrogamer' a bizzarre raccolte di poesia.

Questo speciale non pretende di identificare le opere migliori in assoluto in questo campo, per molteplici ragioni. Da una lista già ristretta per ovvi motivi di spazio sono infatti stati scremati testi accademici quasi impossibili da reperire, volumi in lingue imperscrutabili ai più e libri fuori produzione da decine di anni. Dato che gran parte di queste opere non ha origini nostrane, né sono state mai tradotte in italiano, si è quindi preferito optare per una selezione di testi facilmente acquistabili online dai vendor più conosciuti o in qualsiasi libreria affidabile in materia di libri di importazione, consapevoli che l'elenco proposto conterrà indicazioni utili a tutte le persone interessate all'argomento.

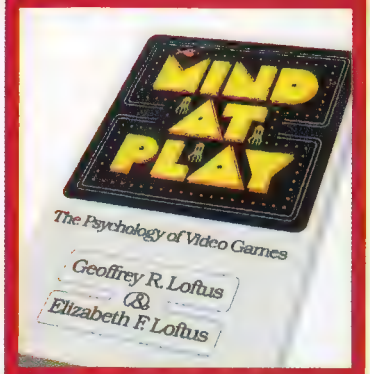
Vale la pena sottolineare come alcuni degli autori citati abbiano collaborato (o collaborino tutt'ora) con **Videogiochi** nel corso di questi anni: speriamo che la loro inclusione non desti alcun sospetto, ma venga ricondotta al desiderio di offrire un quadro il più completo possibile. Un quadro in cui figurano volumi irrinunciabili come quelli di Sheff e Kent, testi utili per chiunque voglia intraprendere una carriera in questo settore, testimonianze storiche e opere a cui dedicare un semplice pomeriggio di svago, tutte accomunate dall'entusiasmo dei propri autori per questo medium. Buona lettura.



SKILL
AUTORE: Alessandra C.
EDITORE: Einaudi
URL: www.einaudi.it

Skill è un romanzo scritto da una videogiocatrice per i videogiocatori. Alessandra C. immagina un (im)probabile futuro prossimo in cui i pro-gamer sono stelle mediatiche idolatrate da masse di ragazzine urlanti. Un business gigantesco che Skin, campione sul viale del tramonto, è deciso a mandare in corto circuito dall'interno. L'autrice si diverte a fare continuamente l'occhiolino ai propri ludolettori, disseminando la narrazione con citazioni dell'attuale industria dei videogame (le arene in cui i campioni si sfidano portano i nomi di game designer come Kojima o Miyamoto) o proponendo parallelismi tra la controcultura del videogioco e altre più affermate come quella dello skateboarding. Le pagine scorrono veloci come gli stage di un sparatutto, grazie anche ad una prosa snella e ad un cast di personaggi grotteschi e sopra le righe in pieno stile Palahniuk. Una prova letteraria di discreta fattura che incespica purtroppo in un finale un po' sottotono.

MIND AT PLAY: THE PSYCHOLOGY OF VIDEO GAMES
AUTORI: Geoffrey Loftus ed Elizabeth F. Loftus
EDITORE: Basic Books

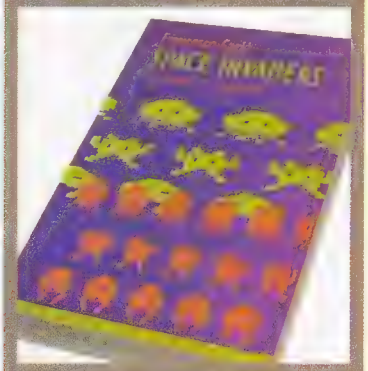


Il fatto che gli ultimi titoli citati siano *Frogger* e *Donkey Kong*, e che la prima edizione sia datata 1983, potrebbe trarre in inganno sull'accuratezza del testo in questione (anche se il glossario dell'opera è ai limiti del ridicolo). Invece l'ormai introvabile Mind at Play rappresenta un lavoro d'investigazione completo sulla 'dipendenza da videogiochi', con una spiegazione razionale della teoria della 'ricompensa parziale' (dove ogni risultato ottenuto viene sempre attenuato dalla sensazione di poter fare meglio con la partita successiva). Sotto molti aspetti un libro seminale.

THE MAKING OF DOOM 3
AUTORE: [illegible]
EDITORE: [illegible]
URL: [illegible]

[illegible]

SPACE INVADERS: LA VERA STORIA DEI VIDEOGAMES
AUTORE: [illegible]
EDITORE: [illegible]



[illegible]

VIDEOGAMES: IN THE BEGINNING
AUTORE: Ralph Baer
EDITORE: Rolenta
URL: www.rolentapress.com

'Chi ha inventato davvero i videogiochi?', chiede retoricamente l'autore dell'opera. Un interrogativo la cui risposta (o perlomeno l'opinione di Baer in merito) sarà già nota ai lettori che non si sono persi l'estratto del libro pubblicato su **VG**14. Nelle 280 pagine di In the Beginning, Baer spiega con maniacale veemenza perché sia lui, e non Nolan Bushnell, il vero padre del videogioco. La lettura alterna aneddoti curiosi (fra cui quel registro visitatori firmato da Bushnell poco prima di visionare *Ping-Pong* per Odyssey e 'copiarlo' per realizzare *Pong*) a fasi di notevole lentezza, appesantite dalla lettura in inglese. Ma per gli storici del videogioco rimane un testo consigliato.

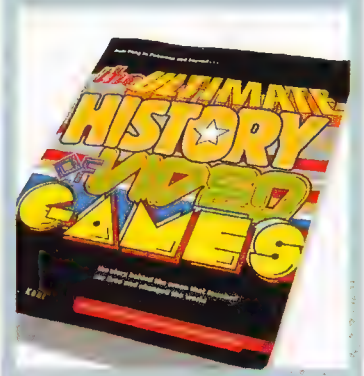
FAMILY COMPUTER 1983-1994
AUTORE: Kengo Ishiguro (a cura di)
EDITORE: Ohta Publishing
URL: www.ohtabooks.com

Lanciato in contemporanea con una mostra del 2003 dedicata al ventennale di Famicom, l'opera di Ishiguro è un impressionante catalogo dedicato alle 1.252 cartucce uscite in Giappone per la console Nintendo. 160 di queste sono accompagnate da minirecensioni in giapponese e in un inglese delirante (*Super Mario Bros*: 'Man, this is a kick-ass!'), mentre il resto non sono altro che nomi, date e fotografie nemmeno di eccelsa qualità. Ma la quantità di materiale presente permette di scovare infinite chicche (come scoprire che urlare nel microfono presente sul secondo pad del Famicom mentre si giocava a *Raid On Bungeling Bay* di Will Wright permetteva di 'far apparire su schermo gli aerei da combattimento'), e le interviste a nomi pesanti del settore (come Satoshi Tajiri, 'padre' di 386 Pokémon) completano un libro di notevole interesse.

ELECTRONIC PLASTIC
AUTORI: Jaro Gielens e Buro Destruct
EDITORE: Die Gestalten Verlag
URL: www.die-gestalten.de

Pur rappresentando essenzialmente una raccolta fotografica di giochi portatili degli anni '70 e '80 (dal Simon alla versione da tavolo di *Zaxxon*), Electronic Plastic è un libro sorprendentemente piacevole da sfogliare. Gran parte del merito va al layout realizzato dai designer svizzeri di Buro Destruct, il cui lavoro eccezionale rende fondamentalmente inutile le brevi descrizioni (in inglese) che accompagnano l'hardware, le scatole e i manuali che riempiono le 176 pagine dell'opera.

THE ULTIMATE HISTORY OF VIDEOGAMES
AUTORE: Steven Kent
EDITORE: Three Rivers Press
URL: www.randomhouse.com



Inizialmente pubblicato da Kent stesso, con il nome di The First Quarter, quando era ancora un collaboratore di MSNBC e prima di assumere l'incarico di editor a GameSpy, questo libro è esattamente ciò che il titolo promette: una storia definitiva dei videogiochi. Il colossale lavoro di ricerca di Kent è ben lungi dal rappresentare una pesante raccolta enciclopedia, ma è più una collezione di aneddoti, frasi più o meno celebri di personaggi dell'industria ed episodi gustosi di cui tutti gli appassionati dovrebbero essere a conoscenza. L'opera è inevitabilmente incentrata sull'industria americana, pesantemente sbilanciata sul periodo pre-16bit (che occupa ben più di metà delle 600 pagine del libro) e con alcuni errori marchiani (da quando in qua il Minus World di *Super Mario Bros* è un Easter Egg anziché un bug?), ma capitoli come quello che tratteggia la nascita di PlayStation e il fallimento del Saturn o tutta la polemica scatenata dal senatore Joe Lieberman contro *Night Trap* e *Mortal Kombat* fanno di questo libro un must assoluto.

AVOID MISSING BALL
AUTORE: Marco Cerigioni
EDITORE: Sapar
URL: www.sapar.it

Se un libro sulla scena italiana è già per sé una rarità, trovarsi di fronte a un volume che si prefigga di illustrare la storia del coin-op nel nostro Paese è quasi un miracolo. Ci ha provato Marco Cerigioni, già coordinatore di redazione della rivista Automat, con un libro che, sebbene in più parti discutibile per forma ("la *Virtua Racing* desta meraviglia") e contenuto, merita un plauso per l'evidente passione dell'autore per l'intrattenimento da sala, la presenza di aneddoti curiosi (il primo importatore italiano di *Pac-Man* costretto a un atterraggio d'emergenza di ritorno da Tokyo e lesto a buttarsi dallo scivolo tenendo in braccio la scheda del titolo Namco) e i flyer, a colori, dei distributori nostrani di coin-op degli ultimi 30 anni.

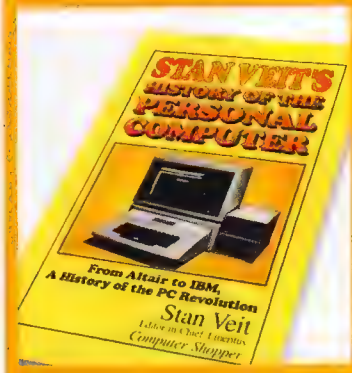
POWER UP: HOW JAPANESE VIDEO GAMES GAVE THE WORLD AN EXTRA LIFE
AUTORE: Chris Kohler
EDITORE: Brady Games
URL: www.bradygames.com

Il fatto che il primo, entusiastico, commento sul libro su Amazon sia ad opera di Steven Kent dà una dimensione delle bontà dell'opera di Kohler. Power Up è un panoramica sul videogioco in Giappone in cui passione e lavoro di ricerca trasudano in ogni particolare, sia esso una foto del primo quartier generale di Nintendo a Kyoto (con la scritta 'Nintendo Playing Card Co.' a tradire le origini della casa) o la scoperta che il lancio di Bowser in *Super Mario 64* derivi da un anime poco conosciuto (fuori dal Giappone, almeno) del 1986. È quindi un peccato che Kohler non abbia snellito il proprio testo, eliminando le inutili parentesi sui funzionamenti della narrativa o, per esempio, le otto pagine dedicate ai CD musicali di *Final Fantasy*. Ma il valore dell'opera è indiscutibile, almeno quanto l'aneddoto di uno Shigeru Miyamoto che, nel ricordare il breve periodo passato a lavorare freneticamente su *Super Mario Bros 2* e *The Legend of Zelda: Link's Adventure*, ammette: "Pensavo davvero che avrei potuto morire".

RE:PLAY
AUTORE: Liz Faber
EDITORE: Laurence King
URL: www.laurence-king.com

Re:Play è una sorta di padre spirituale di Supercade e si prefigge di tracciare l'evoluzione grafica di sette generi ludici mediante una quantità impressionante di screenshot di giochi più o meno noti. L'inclusione di alcuni titoli (come *Fighter's Destiny* per N64, a cui vengono dedicate circa un centinaio di foto) e le interviste a Toby Gard e John Romero lasciano diversi dubbi sulla preparazione dell'autrice, ma Re:Play può costituire una piacevole aggiunta alla biblioteca di chi è più interessato alla componente estetica del medium.

STAN VEIT'S HISTORY OF THE HOME COMPUTER
AUTORE: Stan Veit
EDITORE: WorldComm

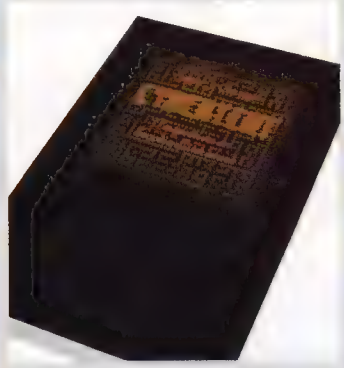


Veit è un personaggio storico dell'editoria informatica americana. I suoi trascorsi come caporedattore della rivista Computer Stopper gli hanno permesso di imbastire una storia dei PC pre-IBM ricca di aneddoti personali (il primo incontro con un Wozniak ancora sconosciuto) e di citazioni di computer oscuri ai più (qualcuno ha mai sentito parlare del SWTPC 6800?). Un buon riassunto per chi non si è mai interessato a quel periodo storico.

PIKACHU'S GLOBAL ADVENTURES
AUTORE: Joseph Tobin (a cura di)
EDITORE: Duke University Press
URL: www.dukeupress.edu

Già autore di diversi testi sulle differenze nei metodi educativi fra Giappone, Cina e Stati Uniti, Tobin raccoglie una serie di trattati in cui insegnanti, sociologi e docenti di studi sui media spiegano in dettaglio la passione dei bambini giapponesi per Pokémon, analizzano i momenti più crudi della storia del franchise e si chiedono se 386 mostri che si scontrano fra loro possano insegnare qualcosa ai bambini.

CYBERTEXT: PERSPECTIVES ON ERGODIC LITERATURE
AUTORE: Espen Aarseth
EDITORE: Johns Hopkins University Press
URL: www.hf.uib.no/cybertext/

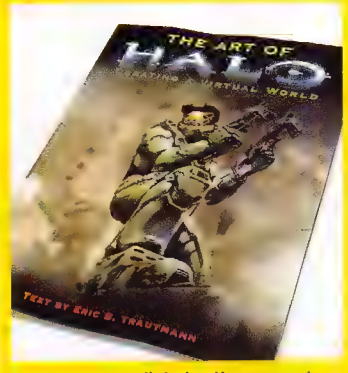


Negli ultimi anni, quando si parla di letteratura videoludica il nome del ricercatore norvegese Aarseth fa capolino con preoccupante frequenza. Quest'opera ripropone la sua tesi dottorale, ma, pur costituendo una lettura impegnativa (chi fosse interessato all'acquisto farebbe meglio a saggiarne almeno il primo capitolo, disponibile sul sito sopraindicato), riesce comunque a catturare il lettore per la veemenza con cui demolisce i tentativi altrui di analizzare il videogioco come comune letteratura o semplice fiction interattiva. Aarseth propone teorie non condivisibili da tutti, arrivando addirittura a coniare la definizione di 'letteratura ergodica' per definire il videogioco, ma offre spunti interessanti ai lettori più attenti, non ultimo quello che i testi 'interattivi' offrano un minore coinvolgimento ai loro fruitori, che non possono avanzare o tornare indietro nella storia a piacimento.

GAMING HACKS
AUTORE: Simon Carless
EDITORE: O'Reilly
URL: www.oreilly.com

L'appartenenza di questo volume alla collana 'Hacks' di O'Reilly potrebbe trarre in inganno sul contenuto del libro (facilmente scambiabile per un qualsiasi titolo 'for Dummies', come quelli pubblicati da Apogeo). Invece Simon Carless, editor di Game Developer Magazine e scrittore di indubbio talento, comincia la propria opera descrivendo in maniera innocente come emulare C64 e Atari, ma si lancia ben presto in un viaggio delirante che tocca la creazione di machinima, la composizione di musiche col chip sonoro di NES, l'emulazione SNES su Dreamcast e, dulcis in fundo, l'hackeraggio di una piattaforma Nuon (quella di *Tempest 3000*, per capirci). Il testo è comprensibile (anche se gran parte dell'umorismo di Carless andrà perso a chi non ha una discreta padronanza della lingua inglese), ma dettagliato e ricolmo di passione, con centinaia di link a siti interessanti che spingeranno anche il più pigro dei giocatori a sperimentare qualcosa di nuovo con la propria macchina da gioco.

THE ART OF HALO
AUTORE: Eric Trautmann
EDITORE: Ballantine
URL: www.delreybooks.com



Fortunatamente il titolo più corretto dovrebbe essere 'The Concept Art of Halo', dato che screenshot (alcuni inspiegabilmente di pessima qualità) e render valgono ben poco di fronte ai bozzetti e ai disegni originali di Bungie. Il testo che accompagna il materiale grafico è piuttosto superficiale, ma non mancano diverse curiosità sul talentuoso team nordamericano.

PER UNA CULTURA DEI VIDEOGAMES

AUTORE: Matteo Bittanti (a cura di)
EDITORE: Unicopli
URL: www.ludologica.it

Pubblicata originariamente nel 2002 e ampliata con tre contributi inediti nel 2004, quest'eclettica raccolta di saggi rappresenta un passaggio importante nella storia dei game studies italiani. A tessere le fila del discorso è Matteo Bittanti, giornalista di settore e studioso di new media a trecentosessanta gradi. Lo scopo dell'opera è tanto ambizioso quanto semplice: compiere un primo passo verso l'analisi critica del videogioco, cercando di affrontare il problema da più punti di vista possibile. I saggi, redatti da giornalisti specializzati, artisti e ricercatori, spaziano dal cinema alla psicologia cognitiva, passando per temi più vicini al gioco giocato come la localizzazione o il retrogaming. Il linguaggio di certi contributi scivola nell'accademico spinto, ma nel complesso si tratta di un testo più che abbordabile per chi fosse interessato ad una prima infarinatura sulle teorie del videogioco.

VIDEOGIOCHI E CULTURA

AUTORE: Gianfranco Pecchinenda
EDITORE: Laterza
URL: www.laterza.it

Il saggio di Pecchinenda, docente di sociologia della comunicazione, è snello e ricco di spunti meritevoli, primo fra tutti il concetto di 'homo game' ("quello che nel corso degli ultimi decenni ha visto modificare alcune tra le sue principali caratteristiche antropologiche a seguito della diffusione di una serie di tecnologie informatiche") riportato nel sottotitolo dell'opera.

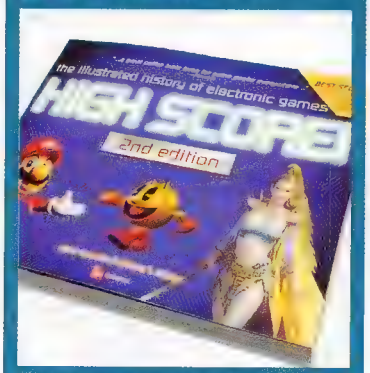
BLUE WIZARD IS ABOUT TO DIE

AUTORE: Seth Flynn
EDITORE: Rusty Immelmann Pres
URL: www.ripress.net

La letteratura videoludica ha prodotto veramente di tutto, compresa una raccolta di poesie dedicata ai classici del settore. Fra opere come 'Gli haiku di Mega Man' e 'Mario in esilio' ("I AM PLANNING GREAT THINGS!"/the drunken Italian dictator shouts/legs extended, like Stalin/in repose before the fireplace'), il grado di follia è innalzato dai disegni stilizzati a matita che accompagnano i versi. Da scompisciarsi.

HIGH SCORE!: THE ILLUSTRATED HISTORY OF ELECTRONIC GAMES

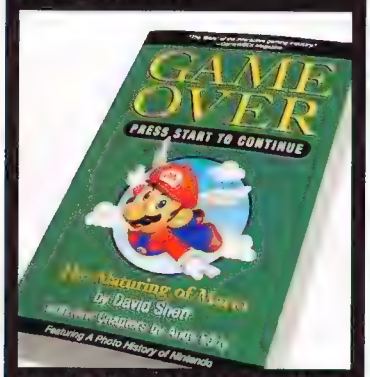
AUTORI: Rusel Demaria e Johnny Wilson
EDITORE: Osborne
URL: www.osborne.com



Il primo impatto con High Score! è traumatico: l'incoerenza con cui vengono affiancati foto e aneddoti interessanti (come quello in cui George Kiss, direttore di Atari, viene informato che il suo bonus di fine anno sarà uguale al suo record a *Defender*) e indovinelli in cui riconoscere un gioco da alcuni screenshot è assoluta, e gli errori grossolani non si contano (sappiate che copie pirata di *Rescue on Fractalus* giravano bellamente su Internet... nel 1984). Ma a differenza di molti testi in queste pagine, il lavoro di Demaria e Wilson dedica particolare attenzione, oltre che a console e coin-op, ai giochi per computer, concedendo ampio spazio a softco spesso ignorate come Broderbund, Sierra, Cinemaware e Infocom. E non è tutto: la seconda edizione, tuttora disponibile online, vanta un'appendice interamente dedicata alla scena europea. È un supplemento breve rispetto alla versione originale, ma quale altro testo del settore riporta nomi e foto di eroi come Mike Singleton, Bitmap Brothers e Core Design?

GAME OVER

AUTORI: David Sheff e Andy Eddy
EDITORE: GamePress



Le pagine di questa rivista non sarebbero sufficienti per descrivere in dettaglio la maestria e la passione con cui Sheff ha tratteggiato la storia di Nintendo, arrivando là dove nessun collega è mai riuscito a giungere (quanti giornalisti sono mai stati invitati nella casa di Hiroshi Yamauchi?). Un libro seminale, anche se gli ultimi due capitoli (con un aggiornamento fino al 1999, quando l'opera originale terminava parlando del CDi) offrono un numero esiguo di contenuti interessanti.

PROJECT ARCADE: BUILD YOUR OWN ARCADE MACHINE

AUTORE: John St Clair
EDITORE: Wiley
URL: www.wiley.com

Le 476 pagine del libro e il CD-ROM allegato spiegano come costruirsi in casa un coin-op. Alcune sezioni lasciano basiti (ricavare la propria trackball da pezzi di un vecchio hard disk?) e i continui riferimenti a negozi americani dove trovare i materiali sono di scarsa utilità, ma il volume sprizza talmente tanta passione che potreste ritrovarvi inconsapevolmente da un Brico il sabato pomeriggio a cercare di infilare un compensato di un metro e mezzo nel baule della vostra utilitaria.

CODEX

AUTORE: Lev Grossman
EDITORE: Rizzoli
URL: www.rizzoli.it

L'inclusione di Codex in queste pagine è dovuta sia alla presenza di una versione italiana dell'opera di Grossman, che al suo merito come uno dei migliori romanzi videoludici in circolazione (finale a parte). L'autore, già responsabile di articoli di tecnologia su testate come Time, New York Times e Village Voice, dipinge un thriller che oscilla tra passato e presente, medioevo e postmodernità, in cui tutto ruota intorno a MOMUS, un misterioso adventure game che sembra ricalcare fin troppo fedelmente la realtà.

MACHINIMA

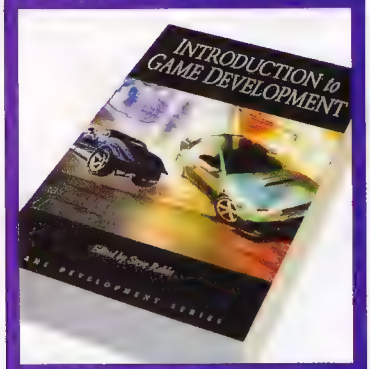
AUTORI: Matt Kelland, Dave Morris e Dave Lloyd
EDITORE: Ilex
URL: www.ilex-press.com

Non è da stupirsi nel vedere un libro dedicato a un genere così di nicchia: in fondo il machinima si allontana dal videogioco per approdare nell'area più 'sicura' della cinematografia. Ciò che sorprende è invece la trattazione opinabile dell'argomento, con una copertina dedicata a un FMV prerenderizzato che nulla ha a che vedere col machinima, poca attenzione a opere come Red vs Blue o Video Mods (di MTV) e uno sproloquio irrilevante sulle città virtuali create da Steven Spielberg nel proprio lavoro di ricerca per 'AI'. Eppure nelle 200 pagine redatte dai suoi tre autori si trovano comunque informazioni interessanti (come la storia del machinima da 'Diary of a Camper' a 'The Tournament' e, nell'ultimo terzo del libro, alcuni consigli a chi si vuole cimentare con il genere). Una buona base di partenza per chiunque volesse realizzare il vero libro definitivo sul machinima.

GLI STRUMENTI DEL VIDEOGIOCARE
AUTORE: Matteo Bittanti (a cura di)
EDITORE: Costa & Nolan
URL: www.videoludica.com

Pur mancando di una certa coesione, quest'antologia di saggi proposta dall'incontenibile Bittanti regala spunti che non lasceranno indifferenti gli appassionati della materia. L'esame del medium da tre differenti angolazioni (gameplay, estetica e ideologica) alterna perlustrazioni storiche e sociologiche di ampio respiro a più interessanti case study su titoli diversi come *Black Hawk Down* (Robert Bain) o il 'solito' *The Sims Online* (Mia Consalvo).

INTRODUCTION TO GAME DEVELOPMENT
AUTORE: Steve Rabin
EDITORE: Charles River Media
URL: www.charlesriver.com



Steve Rabin, senior software engineer per Nintendo, ha realizzato diversi testi sullo sviluppo di giochi, ma la sua opera più recente riesce a coprire con efficacia tutti gli aspetti di questo lavoro, dalla programmazione alla commercializzazione. Un testo mastodontico (quasi 1000 pagine!) approntato seguendo le linee guida della International Game Developers Association e con il contributo di molti esponenti dell'industria. Ha pochi eguali nel suo genere.

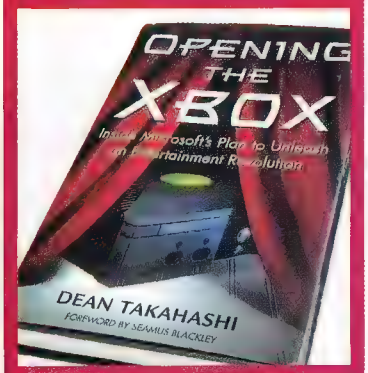
IL POPOLO DEL JOYSTICK
AUTORE: JC Herz
EDITORE: Feltrinelli
URL: www.feltrinelli.it

La Herz non è certo l'incarnazione del giocatore medio e questo saggio, che esplora l'impatto sociale e culturale del videogioco, tocca argomenti inediti, condannando le tecniche di marketing invasivo dei publisher e paragonando le riviste specializzate a pornografia. È quindi un peccato che il passaggio incoerente da un argomento all'altro e le interviste opinabili a personaggi altrimenti interessanti come Eugene Jarvis compromettano la qualità di uno dei pochi libri sull'argomento disponibili in lingua italiana.

JOYSTICKS
AUTORI: Winnie Forster e Stephan Freundorfer
EDITORE: Gameplan
URL: www.gameplan.de

Trovare un libro altrettanto originale è quasi più difficile che pronunciare velocemente il nome dei due autori di Joysticks. Come qualcuno abbia potuto approvare la pubblicazione del volume è un mistero, ma la cosa non può che riempire di piacere, dato che l'opera racchiude una raccolta fotografica dettagliata di 280 controller, dalla scatola quadrata dell'Odyssey ad EyeToy, passando per periferiche assurde come il Maestromusic Stick o l'Uforce di Broderbund. L'ossessione degli editori per i voti lascia il tempo che trova (il mouse Amiga è 10% meglio del pad Dreamcast, se volete saperlo) e il testo in tedesco non aiuta (si vocifera da mesi un'edizione inglese), ma il valore delle foto presenti rende Joysticks una chicca per la propria biblioteca.

OPENING THE XBOX
AUTORE: Dean Takahashi
EDITORE: Prima Publishing
URL: www.primapublishing.com



L'importanza del lavoro di Takahashi appare ancora più chiara dopo il lancio di Xbox 360: nel descrivere in dettaglio la guerra fra le varie fazioni all'interno di Microsoft per la creazione di Xbox, il libro fa capire come 360 incarni tutto ciò che il team originale di Xbox detestava ("la convergenza è una stronzata", per citare Seamus Blackley). Superato un inizio lento, che descrive i primi incontri e le dichiarazioni di intenti del team, Opening the Xbox tocca vette inarrivabili. Come non sorridere leggendo di una demo interna, tenuta ovviamente segreta, con Sonic, Mario e Crash Bandicoot fatti a pezzi da quella che non è mai diventata la mascotte di Xbox, Raven? O come non rimanere basiti apprendendo che un titolo Xbox basato su un aspirapolvere si è stato cancellato nel momento in cui Nintendo ha presentato *Luigi's Mansion*? La storia del team di Xbox assomiglia a volte a quella di una confraternita universitaria, fatta di goliardia e ubriacature colossali, ma evidenzia anche il continuo cambio di atteggiamento di Microsoft nei confronti dell'industria. È il lavoro di ricerca di Takahashi è encomiabile: il libro è l'unica fonte certa in cui verificare tutte le chiacchiere che volevano Microsoft pronta a rilevare Nintendo e Sega (chiacchiere fondate, per la cronaca).

SEMIOTICA DEI VIDEOGIOCHI
AUTORE: Massimo Maietti
EDITORE: Costa & Nolan
URL: www.ludologica.it

Il talento dell'ex-Nintendo Massimo Maietti nello studio del videogioco appare chiaro in quest'opera, in cui l'autore cerca con coraggio di sviluppare un modello di analisi del medium che adoperi le risorse semiotiche disponibili in modo convincente. Le citazioni di Eco, Greimas, Pavel Doležel e Genette, fra gli altri, danno un'idea del tenore del volume, la cui lettura potrebbe risultare impegnativa anche per i conoscitori della materia.

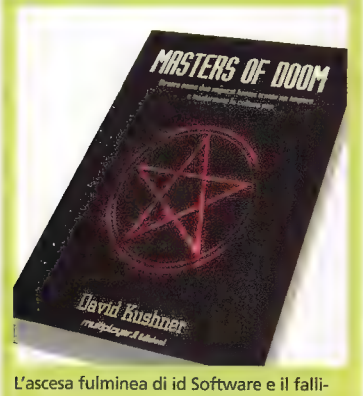
TRIGGER HAPPY: THE INNER LIFE OF VIDEOGAMES
AUTORE: Steven Poole
EDITORE: Fourth Estate
URL: www.4thestate.co.uk

L'opera di Poole, già editorialista di Edge (il cui lavoro e apparso anche in queste pagine), vuole essere una celebrazione del videogioco e un'analisi dettagliata, ma accessibile a chiunque, delle motivazioni che ci spingono a giocare. L'unico difetto del libro risiede nel mancato approfondimento di molti dei concetti a cui accenna, il che lascia qualche dubbio sulla reale solidità di diverse idee espresse da Poole (anche un'edizione aggiornata non sarebbe male, dato che Trigger Happy sta per compiere quasi un decennio).

SUPERCADE
AUTORE: Van Burnham
EDITORE: MIT Press
URL: mitpress.mit.edu

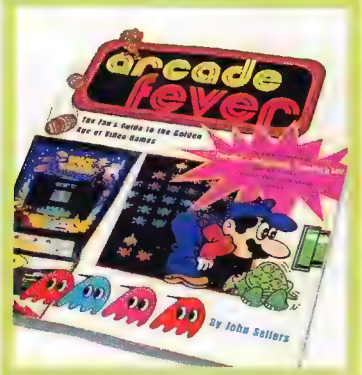
La copertina potrebbe trarre in inganno e dare false indicazioni sul contenuto di un libro fotografico superlativo, con oltre 400 pagine zeppe di immagini di giochi e console dal 1971 al 1984, e con diversi articoli peculiari (come il racconto in prima persona della creazione di *Spacewar!* all'interno del MIT). Attenzione a non lasciare troppo ditate sulle pagine ultrapatinate del volume.

MASTERS OF DOOM
AUTORE: David Kushner
EDITORE: Multiplayer.it
URL: www.multiplayer.it



L'ascesa fulminea di id Software e il fallimento catastrofico di Ion Storm sono raccontati con tale maestria da Koshner da far sembrare l'opera un romanzo a sfondo hi-tech. Ci sarebbe da dubitare della plausibilità di certi eventi narrati (soprattutto nell'apprendere come gli utenti PC per poco non abbiano potuto mettere le mani su una conversione ufficiale di *Super Mario Bros*), se non fosse per il colossale lavoro di ricerca dell'autore, che dopo aver raccolto un'infinità di interviste con ogni componente di id, traccia un quadro del duo Carmack-Romero ricco di dettagli e sfumature. I capitoli iniziali, con storie di furti di computer e distruzione di hardware, danno l'impressione di un gruppo di teen-ager schizzati più che di una softco pronta a dominare il mondo, ma Koshner riesce sempre a far trasparire la creatività e la passione della casa texana, oltre a narrare eventi paralleli all'ascesa di id come il successo (e il declino) della distribuzione shareware o il dibattito sulla violenza nei videogiochi.

ARCADE FEVER
AUTORE: John Sellers
EDITORE: Running Press
URL: www.runningpress.com

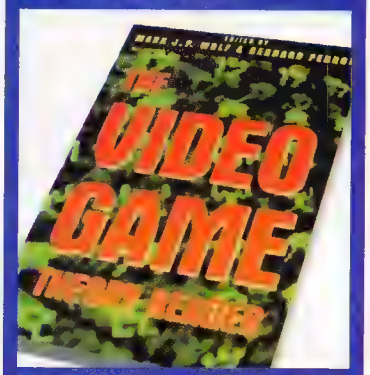


La genuina passione di Sellers per gli anni '80 è al tempo stesso la peculiarità e il tallone d'Achille per questo volume. Se si è disposti a soprassedere su battute demenziali (spesso e volentieri con scontati riferimenti sessuali degni di uno studente delle medie) e divagazioni inutili, Arcade Fever è una raccolta di splendide foto di 60 coin-op del 'periodo d'oro' dei cabinati.

ON THE EDGE: THE SPECTACULAR RISE AND FALL OF COMMODORE
AUTORE: Brian Bagnall
EDITORE: Valiant Press
URL: www.commodorebook.com

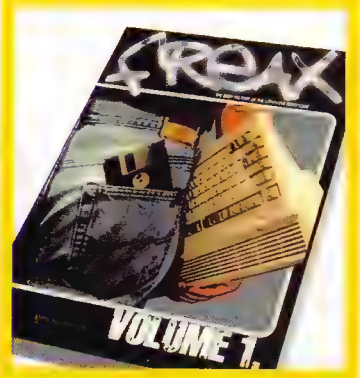
"Mi ha distrutto, ha distrutto la mia famiglia e me ne ha fatte di tutti i colori". Se considerate che questa frase arriva da una delle persone più riconoscenti a Jack Tramiel, avrete un'idea del tono dell'opera. Bagnall ha ammassato oltre 44 ore di interviste (anche se Tramiel ha declinato l'offerta) per tracciare la storia dettagliata di una delle società più importanti, e disfunzionali, di quest'industria.

VIDEO GAME THEORY READER
AUTORE: Mark Wolf e Bernard Perron (a cura di)
EDITORE: Routledge
URL: www.routledge.com



Un libro imperdibile per gli studiosi del medium. Il capitolo curato personalmente da Wolf è indubbiamente il migliore: un trattato sull'astrazione nei videogiochi che cade a fagiolo in un periodo in cui le console next-gen sembrano inseguire il realismo ad ogni costo. Rehak e Filiciak affrontano l'idea che gli avatar possano garantire 'vita eterna' ai loro creatori: il primo in termini di resurrezione e costante rinascita, il secondo parlando dei giocatori che reinventano la propria personalità nei MMORPG. Grodal fa un appello condivisibile sull'ignorare le conseguenze psicologiche del gioco per concentrarsi sugli effetti scientifici più facilmente osservabili, mentre la Consalvo lo prende alla lettera analizzando come i giocatori abbiano 'reazioni scientifiche osservabili' di tipo sessuale. Essenziale.

FREAX: VOLUME 1
AUTORE: Tamár Polgar
EDITORE: CSW-Verlag
URL: www.freaxbook.com



Nell'offrire una retrospettiva incredibilmente dettagliata sulla scena degli hacker, di intro e demo degli anni '80, Polgar presenta un lavoro unico nel suo genere. Il volume si concentra ovviamente su C64 e Amiga, ma è previsto un seguito che copra anche gli altri computer, ZX Spectrum compreso.

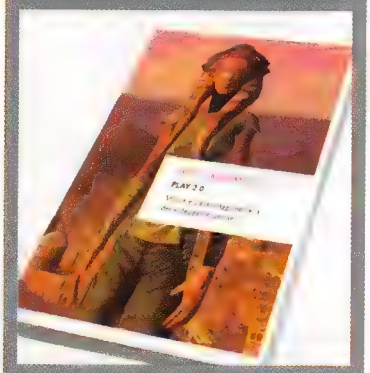
REVOLUTIONARIES AT SONY
AUTORE: Reiji Asakura
EDITORE: McGraw Hill

Il suo obiettivo iniziale di realizzare un manuale motivazionale su come gestire un'azienda seguendo il formidabile esempio di Ken Kutaragi e il fatto che questa storia dell'ascesa di PlayStation sia stata autorizzata da Sony tradiscono la partigianeria di Asakura. Ma nel descrivere il processo che ha portato alla nascita di 'un miracolo moderno' (per usare le sue parole), lo scrittore elenca dettagli sconosciuti ai più, fornendo un utile resoconto delle macchinazioni fra Sony e Nintendo che hanno portato alla creazione del 'progetto PSX'.

ENCYCLOPEDIA OF ARCADE VIDEO GAMES
AUTORE: Bill Kurtz
EDITORE: Schiffer
URL: www.schifferbooks.com

Una sola [illegible] oltre 600 coin-op. In pratica si tratta di una versione offline di klov.com (senza testo) ma rarità come il coin-op olografico di *Sega Time Traveller*, il cabinato spagnolo di *Space Invaders* (*Space King II*) e un dolce di *Pac-Man* che qualcuno è riuscito inspiegabilmente a non mangiare per oltre 20 anni, giocano a favore di Kurtz, così come le schermate per una volta non catturate tramite emulatore e le didascalie ben ponderate.

PLAY 2.0
AUTORE: Jaime D'Alessandro
EDITORE: BUR
URL: www.[illegible]



Libro interessante, quello di Jaime D'Alessandro, che a fronte di qualche imprecisione di troppo e di uno stile [illegible] propone uno spaccato [illegible] del mondo dei giochi [illegible] online. L'opera parte da lontano, molto lontano (dal 1957 e dal lancio dello Sputnik, per la precisione) per arrivare attraverso una gran bella cinta di aneddoti, curiosità assortite e reportage di vita reale trascorsa in rete, all'odierna febbre per i giochi di ruolo online. L'autore parla del concetto della 'perdita del futuro' e delle origini dell'informatica e di internet con la medesima semplicità con cui discorre di Hideo Kojima, dell'alba del videogioco e dello sbarco dello stesso sulla rete delle reti. Se vi state chiedendo perché cinque milioni e mezzo di persone nel mondo giochino a *World of WarCraft*, insomma, fareste bene a leggere Play 2.0.

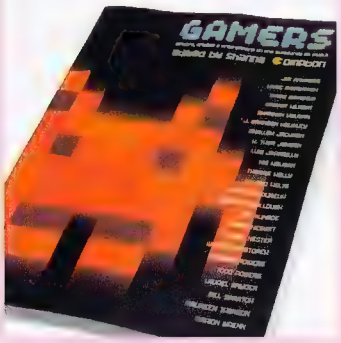
ANDREW ROLLINGS AND ERNEST ADAMS ON GAME DESIGN

AUTORE: Andrew Rollings ed Ernest Adams
EDITORE: New Rider
URL: www.peachpit.com

A differenza delle precedente opera di Andrew Rollings, Game Architecture and Design, questo volume si propone come un'introduzione al game design di facile lettura. Le quasi 650 pagine del libro rappresentano un primo approccio ideale per chi voglia scegliere questa professione per il proprio futuro.

GAMERS

AUTORE: Shanna Compton (a cura di)
EDITORE: Soft Skull press
URL: www.softskull.com



Gamers ha un unico obiettivo: raccontare le prime esperienze videoludiche di scrittori, artisti e sviluppatori. Con buona pace di poeti e romanzieri vari, il lavoro della Compton è l'unico che riesce a trasmettere con efficacia la gioia che si prova a videogiocare, elencando situazioni in cui tutti potranno ritrovarsi: costruire una mappa mentale di *Vice City* dettagliata come quella della propria città di residenza, provare la necessità di esplorare ambienti reali dopo interminabili sessioni virtuali o assistere a quel momento di una partita in multiplayer in cui lo sconfitto si alza senza una parola dalla propria sedia e esce di casa. Quando si avventura nella teoria, Gamers perde in efficacia, ma per il resto è un concentrato melenso, ma trasparente, di nostalgia che può essere riassunto nella frase: "Nel 1987 avevo un solo obiettivo nella mia vita: arrivare alla fine di *Double Dragon*".

THE ZX SPECTRUM BOOK: 1982 to 199X

AUTORE: Andrew Rollings
EDITORE: Andrew Rollings
URL: www.zxgoldenyears.com

La selezione dei titoli presentati è quanto meno bizzarra: giochi come *Fish!* e *Carrier Command* potevano essere tranquillamente accantonati per lasciar posto a quel software che ha fatto davvero la storia dello Spectrum. Il design del libro non è proprio esaltante e lo stile di Rollings poco adatto ad un lavoro del genere, ma si tratta di un'opera unica nella trattazione di quel computer su cui molti giocatori (e programmatori) odierni si sono fatti le ossa.

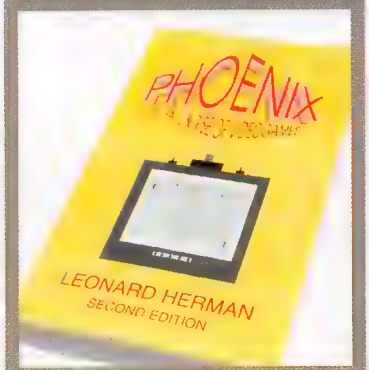
FROM BARBIE TO MORTAL KOMBAT: GENDER AND COMPUTER GAMES

AUTORI: Justine Cassell e Henry Jenkins (a cura di)
EDITORE: MIT Press
URL: mitpress.mit.edu

Un terzo del volume è occupato da interviste che, per quanto interessanti (come quella ad un vicepresidente di Sega del periodo Saturn e al responsabile software di Mattel), avrebbero sicuramente tratto giovamento da un maggiore lavoro preparatorio e di analisi. Ma il resto dell'opera è un'eccellente raccolta di saggi sul rapporto fra il videogioco e il sesso femminile, curato con attenzione dalla Cassell, autrice di un'ottima introduzione. Le differenze fra i sessi vengono esplorate da Yasmin Kafai chiedendo a un gruppo di bambini di trasformarsi in game designer (un capitolo ispirato dal suo precedente libro, Minds in Play), mentre l'attitudine dell'industria verso le donne viene esaminata attraverso la narratrice femminile di *Phoenix Quest* (gioco per ragazze progettato, ovviamente, da un uomo). Dove From Barbie to Mortal Kombat fallisce è nel presentare soluzioni al problema: gli autori ammettono candidamente 'di non aver ancora trovato la risposta'. E questo è dimostrato eloquentemente dalla mancanza di spiegazioni per il fatto che *Barbie Fashion Designer* abbia venduto più di *Quake* negli USA.

GAME ON: THE HISTORY AND CULTURE OF VIDEOGAMES

PHOENIX: THE FALL & RISE OF VIDEOGAMES



LUDOLOGICA

La collana curata da Matteo Bittanti e Gianni Canova, docente di Storia e Critica del Cinema, non solo non ha eguali in Italia, ma costituisce un caso pressoché unico anche nel panorama dei game studies mondiali. La raccolta di monografie e antologie di saggi critici sui titoli e sulle serie che hanno fatto la storia del videogioco non è esente da difetti (non ultima la massiccia presenza di refusi) e la difficile reperibilità dei volumi non invoglia certo a concedere una possibilità ai suoi autori, ma alcuni approfondimenti non lasciano dubbi sul perché il nome di Bittanti sia sempre fra i più citati anche all'estero quando si parla di teoria videoludica. Il livello di leggibilità dei testi appartenenti alla serie Ludologica è molto altalenante (si passa da lavori accessibili a tutti come quelli di Fraschini e Babich alle pressoché imperscrutabili elucubrazioni di Carlo Molina): si consiglia sempre una lettura del primo capitolo di ogni opera sul sito dedicato alla collana. Fra i volumi pubblicati meritano una citazione:

METAL GEAR SOLID L'EVOLUZIONE DEL SERPENTE
AUTORE: Bruno Fraschini

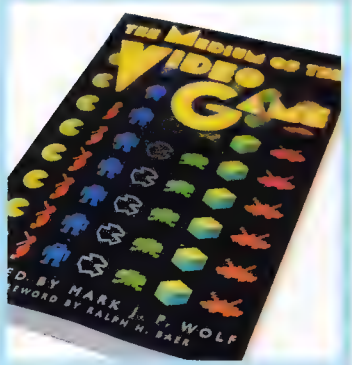
SIMCITY: MAPPANDO LE CITTÀ VIRTUALI
AUTORE: Matteo Bittanti (a cura di)

I MONDI DI SUPER MARIO AZIONI, INTERAZIONI & ESPLORAZIONI
AUTORE: Andrea Babich

RESIDENT EVIL SOPRAVVIVERE ALL'ORRORE
AUTORE: Francesco Alinovi

THE MEDIUM OF THE VIDEOGAME

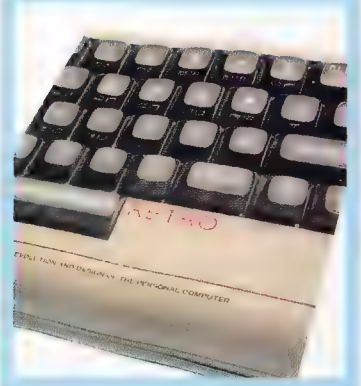
AUTORE: Mark Wolf (a cura di)
EDITORE: University of Texas Press
URL: www.utexaspress.com



L'onnipresente Mark Wolf confeziona un testo fondamentale per chiunque voglia andare a fondo nell'analisi del medium. I quattro capitoli curati in prima persona dall'autore non stupiscono per originalità, ma hanno pochi rivali nell'approfondimento di temi come spazio, tempo, narrativa e generi ludici. Sono tutti argomenti ben noti ai giocatori con una certa esperienza, ma l'opera rimane una lettura affascinante sui meccanismi interni di un medium ancora largamente inesplorato. Come da copione, Ralph Baer sfrutta l'introduzione del libro per portare avanti la sua battaglia personale per ottenere il riconoscimento come vero padre del videogioco.

DIGITAL RETRO

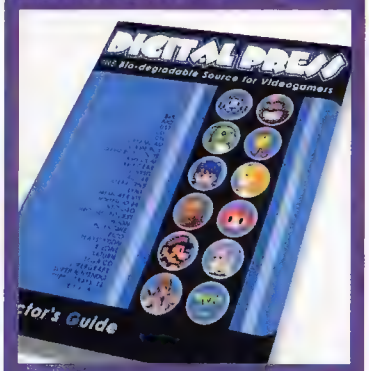
AUTORE: Gordon Laing
EDITORE: Mondadori
URL: www.mondadori.it



Sono le fotografie a farla da padrone in questa sontuosa celebrazione del 'microcomputer', con ritratti patinati di 38 computer (e sei console) del periodo 1975-1988. Il testo è piuttosto scarno considerando il gran numero di intervistati (circa 40, compresi Jack Tramiel e Sir Clive Sinclair), ma Lang riesce comunque a infilare un gustoso aneddoto praticamente in ogni pagina, anche se gran parte di questi sono riferiti alla realtà inglese di cui fa parte l'autore. Comunque interessante.

DIGITAL PRESS VIDEO GAME COLLECTOR'S GUIDE (CLASSIC E ADVANCE)

AUTORE: Joe Santulli
EDITORE: Digital Press
URL: www.digitpress.com



Le due guide (una dedicata ai sistemi a 8bit, l'altra dai 16bit in poi) contengono oltre 500 pagine di informazioni talmente ammassate da far perdere un paio di diottrie ad ogni consultazione. Gran parte dei contenuti sono già disponibili sul sito di Digital Press, ma la guida ai prezzi e le minirecensioni quasi sempre inappuntabili rendono i due volumi utili come archivio storico.

THE ENCYCLOPEDIA OF GAME MACHINES

AUTORE: Winnie Forster
EDITORE: Gameplan
URL: www.game-machines.co.uk

Chi ha mai avuto occasione di sfogliare una rivista specializzata tedesca non sarà stupito dalla mole di statistiche, voti (su una scala da 1 a 5) e paragoni che affollano quest'altrimenti esauriente raccolta delle macchine da gioco dal 1972 al 2005. Capire come Foster abbia stabilito che il PC e due stelline 'meglio' del Lynx, o a cosa possa servire un'informazione simile, è un mistero. Ciò nonostante il lavoro trasuda passione: layout e fotografie sono impeccabili e figurano autentici pezzi da collezione come l'Entex Adventurevision (con la sua assurda line-up di sole quattro cartucce) o l'Intertron VC4000 (hardware tedesco sulla scia del VCS). Il libro trabocca di informazioni, e sebbene gran parte siano già note, va apprezzato lo sforzo di aggiornare il contenuto fino ad includere DS e PSP. È da poco disponibile una versione inglese, sfortunatamente zeppa di refusi.

FIRST PERSON

AUTORI: Noah Wardrip-Fruin e Pat Harrigan (a cura di)
EDITORE: MIT Press
URL: mitpress.mit.edu

Comprare questo libro (di cui solo la metà parla nello specifico di videogiochi) significa ottenere un posto in prima fila per lo spettacolare, e sanguinoso, scontro fra ludologi e narratologi. Il saggio di Espen Aarseth, in particolare, è ricolmo di quella bile che i ludologi amano riservare a chiunque provi a spiegare (o anche solo a descrivere) la narrazione all'interno del videogioco. Come sempre, i giochi citati come esempi difficilmente si scostano dai soliti *The Sims* e *Tomb Raider*, ed è anche per questo che le sezioni migliori riguardano titoli di nicchia: *Facade*, per esempio, è oggetto di un'analisi dettagliata e originale da parte di uno dei suoi creatori. L'approccio sperimentale di First Person (con i saggi principali affiancati dal parere di giocatori e professionisti) lo rende una lettura succulenta e per nulla impegnativa.

GAME PLAN: GREAT DESIGNS THAT CHANGED THE FACE OF COMPUTER GAMING

AUTORE: Ste Curran
EDITORE: RotoVisio
URL: www.rotovision.com

Curran, ex-editor della rivista Edge, tenta un'ambiziosa escursione videoludica alla ricerca dei videogame che hanno prodotto un cambio paradigmatico a livello progettuale, artistico e ludico. Sfortunatamente (e inaspettatamente) l'autore allestisce un ridotto repertorio di titoli scontati, da *The Sims* a *Tomb Raider*, finendo per pregiudicare il livello qualitativo di un'opera che annovera comunque interviste interessanti a diversi sviluppatori.

THE COMPLETE GUIDE TO GAME DEVELOPMENT, ART & DESIGN

AUTORE: [illegible]
EDITORE: [illegible]
URL: [illegible]

[illegible]

GAME CLASSIC: DA ARKANOID A ZAXXON

AUTORE: [illegible]
EDITORE: [illegible]
URL: [illegible]

[illegible]

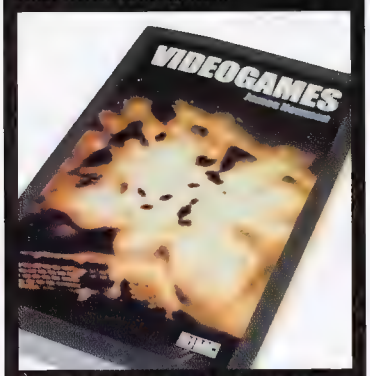
HALF-LIFE 2: DIETRO LE QUINTE

AUTORE: Valve
EDITORE: Multiplayer.it
URL: www.multiplayer.it

Nell'esaminare le 280 pagine zeppe di artwork, bozzetti e appunti vari, si ha la sensazione che ogni archivio di Valve sia stato ispezionato e trasferito su carta. Oltre a chicche come lo scambio di email riguardante quale modello di occhiali fosse più adatto a Breen, si ha la piacevole sensazione che gli autori abbiano fatto di tutto per presentare personaggi, mappe e livelli che non sono poi stati inclusi nella versione finale del gioco.

VIDEOGAMES

AUTORE: James Newman
EDITORE: Routledge
URL: www.routledge.com



Copertina e contenuto di un libro non sono mai stati così male assemblati. L'agghiacciante esplosione che adorna Videogames racchiude un'opera impegnativa, in cui Newman (primo inglese a conseguire un dottorato sulla cultura del videogioco) disassembla il medium come un esperto di chimica. L'inizio manca di mordente (il secondo capitolo, mirato ad individuare cosa sia esattamente un gioco, può essere saltato a pié pari), ma l'opera si fa ben presto più interessante quando gli argomenti diventano il comportamento dei giocatori, le cut-scene e il bilanciamento della difficoltà. L'apice è rappresentato dalla sezione sulla cultura del videogioco, unica nel proprio genere per la serietà con cui l'argomento viene trattato e per la volontà dell'autore di non perdersi nell'analisi di temi secondari come violenza e differenza fra i sessi. Un buon libro per avvicinarsi con cautela a opere più impegnative (e con idee più pregnanti) come quelle di Aarseth.

DUNGEONS & DREAMERS: L'EVOLUZIONE DELLA CULTURA DEI COMPUTER GAME PER GIOCATORI E SOGNATORI

AUTORI: Brad King e John Borland
EDITORE: McGraw Hill
URL: www.informatica.mcgraw-hill.it

Con Dungeon & Dreamers due scrittori con un notevole bagaglio tecnologico affrontano la descrizione della storia del videogioco dal lato dei PC, e più in particolare della nascita e proliferazione del gioco online. Garriott, Romero e Carmack sono i protagonisti di un'epopea che comincia con *Adventure*, passa per i MUD, *Doom* ed *EverQuest*, e finisce con Garriott impegnato a creare un proprio linguaggio. Ci sono intuizioni brillanti sul futuro dell'online (ed episodi curiosi, come un Jez San in versione giocatore di MUD che viene raggirato da 'Sue', in realtà un truffatore inglese chiamato Steve), e gli autori fanno di tutto per presentare il medium attraverso gli occhi dei giocatori oltre che quello degli sviluppatori, chiamando in causa professionisti come l'ex-campione di *Quake* Tennis 'Thresh' Fong. Il titolo dell'opera è quanto mai appropriato e trasmette quella sensazione di malinconia nostalgica che molti giocatori proveranno nel leggere le storie di mondi virtuali a loro noti, come quello di *Ultima Online*.

TUTTO QUELLO CHE FA MALE TI FA BENE

AUTORE: Steven Johnson
EDITORE: Mondadori
URL: www.mondadori.it

Il sottotitolo ("Perché la televisione, i videogiochi e il cinema ci rendono intelligenti") è sufficientemente esplicativo, e dà un'idea del perché Johnson sia riuscito ad attirarsi le ire di una vasta fetta di docenti nella patria natia. Da pochissimo disponibile anche in lingua italiana.

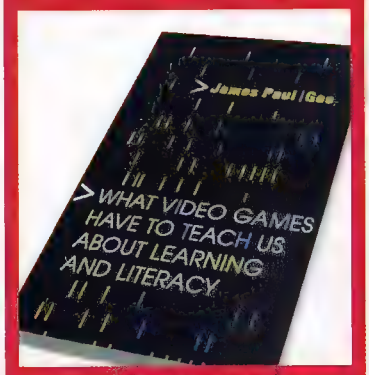
GRAN TURISMO 4: DRIVING THE GAME

AUTORE: Leo Hartas
EDITORE: Ilex
URL: www.ilex-press.com

Per essere essenzialmente un libro fotografico dedicato a un solo videogioco, il volume di Hartas vanta un'attenzione al dettaglio che si adatta alla perfezione al lavoro di Kazunori Yamauchi. Schermate e render piazzate bellamente su due pagine sono inutili (ma comprensibili, trattandosi di un libro ufficialmente riconosciuto da Polyphony Digital), ma foto e aneddoti del team giapponese e di eventi legati a *GT* rendono l'opera un regalo ideale per qualsiasi fan della serie.

WHAT VIDEOGAMES HAVE TO TEACH US ABOUT LEARNING AND LITERACY

AUTORE: James Paul Gee
EDITORE: Palgrave Macmillan
URL: www.palgrave.com



L'opera di Gee non è unica nel proporre agli insegnanti di tutto il mondo metodi didattici legati al videogioco (Got Game di John Beck e Mitchell Wade, per esempio, si prefigge il medesimo obiettivo). Ma dove What Videogames Have... si differenzia da testi simili è nel comprendere che il videogioco sia "inerentemente sociale" (per usare le parole dell'autore). Per contro, i metodi di Gee non convincono del tutto (l'autore fatica non poco nell'applicare i suoi '36 principi' ad ogni singolo aspetto della vita di classe), ma l'opera costituisce una lettura piacevole, in particolare quando lo scrittore, appassionato di giochi dell'ultima ora, descrive le proprie (dis)avventure in sessioni di chat con utenti di *EverQuest*. (Gee è ora al lavoro su un seguito, Why Videogames Are Good For Your Soul, che esamina il potenziale di apprendimento di 36 titoli specifici.)

VIDEOLUDICA

"Videoludica offre monografie e antologie di saggi su giochi, serie e generi particolarmente rilevanti sul piano creativo, tecnico ed espressivo. Videoludica ha l'ambizione di offrire un quadro completo dell'evoluzione degli studi sui videogame, in Italia e all'estero, ponendosi come laboratorio di studio e di riflessione su un medium a lungo trascurato". Le parole di Matteo Bittanti (sempre lui) non lasciano dubbi sulla dichiarazione d'intenti di questa serie che, di fatto, si propone come un'incarnazione più moderna di Ludologica (p.065) e in cui la collaborazione con autori stranieri potrebbe davvero trasformare la collana in un punto di riferimento per lo studio del medium su scala mondiale. I primi volumi già disponibili in libreria denotano sfortunatamente un'eccessiva attenzione verso i 'soliti' giochi (*Civilization* e *Myst*, per fare qualche esempio), ma già un prossimo saggio di Poian su *Rez* custodisce un potenziale notevole. Qualche nome.

CIVILIZATION: STORIE VIRTUALI, FANTASIE REALI
AUTORE Matteo Bittanti (a cura di)

DOOM: GIOCARE IN PRIMA PERSONA
AUTORE: Bittanti e Sue Morris (a cura di)

IL MONDO DI MYST
AUTORE: Mark Wolf

REZ: L'ESTETICA DEL CODICE
(disponibile a primavera 2006)
AUTORE: Cristiano Poian

Sid Meier's Conversation

Sid Meier ha 'trovato il divertimento' in luoghi in cui molti sviluppatori non hanno neanche pensato di cercarlo. Videogiochi ripercorre con lui la storia di un mito

La carriera di **Sid Meier** abbraccia più di un ventennio: vent'anni in cui lo sviluppatore ha firmato oltre 20 titoli passati alla storia, diventando così uno dei più famosi e prolifici creatori di quest'industria. Salito alla ribalta negli anni d'oro di Microprose, di cui è stato uno dei fondatori, Meier ha abbandonato l'etichetta ormai agonizzante nel 1996 per fondare il proprio studio indipendente, Firaxis (rilevato recentemente da Take Two). In mezzo ad altri progetti, Meier ha continuato a lavorare sull'espansione e sul perfezionamento di quello che è probabilmente il gioco che meglio lo identifica, *Civilization*, arrivando recentemente ad ultimare il quarto episodio della serie. Meier è stato recentemente impegnato in un tour europeo promozionale insieme al capo designer di *Civilization IV* **Soren Johnson**: un'occasione impedibile per intervistare la leggenda.

I lettori meno giovani potrebbero aver letto per la prima volta il suo nome nel platform a 8bit *Floyd of the Jungle*, anno 1984. All'epoca immaginava di intraprendere la carriera di sviluppatore che sta ora portando avanti?
Sid Meier: *Floyd* era un gioco divertente, uno dei primi che ho realizzato: incredibilmente, l'abbiamo ultimato in circa un mese [ride]. Ricordo che usava esclusivamente grafica ASCII: per gli elefanti animati con quattro passaggi, per i pigmei che scagliavano frecce e per la splendida Janice, che dovevate salvare, in cima allo schermo.

Non avevamo nessun obiettivo a lungo termine, ci stavamo semplicemente divertendo in un'industria nuova di pacca. La gente mi chiede come abbia cominciato a fare il game designer e io rispondo che mi sono seduto davanti al mio computer, ho iniziato a battere sui tasti e ho detto: 'Sono un game designer'. Era un altro pianeta all'epoca. Ci volevano due o tre mesi per un gioco e poi si passava a qualcosa di nuovo. Non ci preoccupavamo dei generi: potevo fare un platform, poi una simulazione di volo e poi un titolo a scorrimento laterale... Era un'esperienza incredibilmente istruttiva doversi occupare di tutta la grafica, del sonoro e della programmazione, e comprendere come questi pezzi si incastravano.

Sembra inoltre che abbia conservato la capacità di cambiare genere da titolo a titolo, alternando simulazioni militari ad avventure e giochi strategici.
SM: Trovavamo semplicemente quello che ci sembrava un buon soggetto e poi determinavamo un genere. Per un gioco di pirati, un'avventura/RPG con elementi action andava bene; *Railroad Tycoon* è partito come un simulatore di modellini e solo dopo abbiamo aggiunto la componente economica. Quando si cerca il divertimento in questi soggetti, se ci si limita ad un unico genere e ad un unico tipo di gameplay ci si restringe la capacità di esplorare. Bisogna seguire il divertimento ovunque conduca.

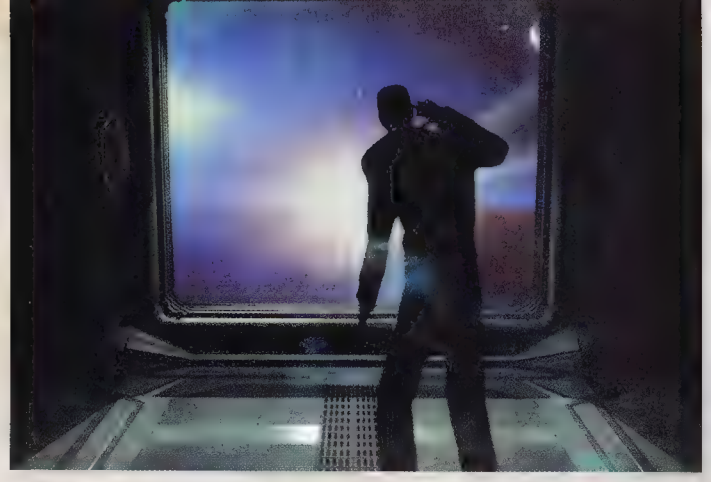
All'inizio degli anni '90 ha prodotto una serie impressionante di simulazioni militari di qualità. Ritiene di aver esaurito la vena creativa in quel settore?
SM: Già, non realizzo un simulatore da lungo tempo: dopo le simulazioni aeree, *Gunship*, *Silent Service* e *M1 Tank Platoon*, credo di aver esaurito la lista di veicoli militari [ride]. Sto cercando di trovare un buon gioco di aerei della Prima Guerra Mondiale, ma non ne ho ancora trovato uno che sia davvero divertente, quindi forse dovrò tornare a realizzare giochi militari. Ma penso che *Railroad Tycoon* e *Civilization* abbiano proposto dei mondi più grandi di quelli dei giochi basati sui veicoli: erano più profondi e ricchi.

Va detto che tutto ciò che molti giocatori conoscono sulla tecnologia e sulle strategie militari lo devono principalmente ai manuali dei titoli Microprose.

SM: Parte del merito va al mio socio di quel periodo, Bill [Stealey], che aveva fatto parte dell'Aeronautica. Non ci avevamo davvero ragionato sopra all'epoca, ma tutti i manuali dei giochi Microprose davano alla gente la sensazione di ricevere qualcosa di valore in cambio dei propri soldi. Credo sia davvero un peccato che ad un sacco di giochi oggigiorno venga allegato un manuale esiguo: non è il caso di *Civ IV*, naturalmente, che ha un manuale fantastico [ride]. [Il manuale] era qualcosa che la gente ricordava, e se un gioco ti esaltava ci giocavi, ma ne studiavi anche il manuale sull'autobus o altrove. Era uno stile di vita; il tuo legame col gioco era un vero stile di vita.
Soren Johnson: Abbiamo lottato duramente per inserire un gigantesco diagramma tecnologico ad albero sulla tecnologia nel manuale di *Civ IV*. Ci è dispiaciuto non averne uno in quello di *Civ III*: è stato un grosso errore perché la gente adora quella roba allo stesso modo in cui adora i giochi.

All'aumentare del dettaglio grafico di *Civ* è corrisposta una crescita nella brutalità e nella potenza degli eventi descritti: la devastazione di una metropoli moderna per mezzo di un missile a lungo raggio ne è un esempio drammatico

La scelta di non politicizzare eccessivamente i conflitti presenti nei suoi simulatori, nemmeno in una licenza di Tom Clancy come *Red Storm Rising*, era intenzionale?
SM: Non abbiamo mai provato a infilare le nostre idee politiche nei giochi. Penso che una simile scelta penalizzi l'esperienza, perché è il giocatore che dev'essere il protagonista, colui che prende le decisioni. E all'epoca era già un'esperienza innovativa essere in grado di pilotare un jet o comandare un sottomarino, quindi non c'era bisogno di sovraccaricare il tutto con un 'C'è un attacco terroristico: hai 37 secondi per salvare il pianeta...'. Era già fin troppo pretendere che avessi a disposizione uno di questi veicoli ultratecnologici da guidare. Non era iperrealistico, ma non abbiamo mai preso scorciatoie o trattato la simulazione in un modo che non fosse serio, e credo che la gente l'abbia apprezzato e abbia avuto la sensazione che quel gioco fosse quanto di più vicino potesse arrivare al pilotaggio di un F-15.



La vittoria nella corsa allo spazio in *Civ IV*, celebrata con il lancio di una navetta con equipaggio verso una vicina galassia, può alimentare in alcuni la speranza che Firaxis possa ritornare su *Alpha Centauri*

Nel passare a *Civilization*, quanto ottimismo c'è voluto nella realizzazione di un gioco basato sull'intera storia dell'uomo?
SM: *Sim City* mi ha fatto capire che costruire qualcosa fosse tanto divertente quanto farla saltare in aria. Per noi dell'industria è stata una vera rivelazione, perché un sacco di giochi all'epoca erano basati sul distruggere tutto e improvvisamente diventava divertente anche creare. C'era un wargame chiamato *Empire* in cui l'esplorazione e la scoperta della mappa di gioco era di una qualità che mi piaceva, e c'era anche un gioco da tavolo chiamato *Civilization* (ma non ha influenzato eccessivamente il nostro titolo, dato che si limitava alla storia antica). Prendere quei concetti, i sistemi interagenti che avevamo sperimentato in *Railroad Tycoon* e l'*idea* di storia (prima quella delle città e della cultura dei Romani e arrivare fino ai giorni nostri) sembrava davvero divertente.

Ciò che ci ha spronato davvero è stato il fatto che in *Empire* non c'era tecnologia: partivi con una manciata di unità e sul finire del gioco te ne ritrovavi 200, e il tutto diventava confusionario. Ho pensato a come aggirare il problema e la risposta era che non ci volevano più unità, ma unità migliori. Pertanto ci serviva la tecnologia. E a quel punto perché non inserire differenti periodi storici? Praticamente tutto si è nato dal tentativo di risolvere quel singolo problema.

Ritiene che la maggiore attrattiva di *Civilization* sia il tema della creazione? Sono in molti a trovare altrettanto divertente la componente più classica del gameplay in cui bisogna semplicemente fare a pezzi le proprietà altrui.
SM: [Ride] Credo che l'appeal di *Civilization* risieda nel fatto che è divertente guardarsi indietro durante il gioco e ricordare quando una megalopoli era solo un minuscolo insediamento o quando si aveva solo un'area microscopica a disposizione e dopo si è scoperto un intero continente. Penso che aggiunga qualità narrativa ad ogni partita. Potremmo spingere ancora la componente distruttiva (la caduta delle città e tutta la parte militare potrebbero essere più drammatiche), ma è la fase di costruzione, creare qualcosa di unico col proprio stile di gioco, che ritengo sia la chiave di tutto. Il militarismo aveva una parte fondamentale nel primo episodio, ed è la cosa più facile ed esaltante da mostrare a video, ma col tempo abbiamo cercato di aggiungere sempre più strategie alternative, non-militari. Nell'ultima versione abbiamo il sistema religioso, i grandi personaggi e così via. Quindi lo puoi rigiocare ancora più volte di prima.

Soren Johnson (a sinistra) e Sid Meier a Londra. L'accoglienza nella capitale britannica per il timido Meier è stata fenomenale, con orde di fan disposti a pazientare in coda per farsi autografare una copia di *Civilization IV*

"Seguiamo la filosofia secondo cui un gioco è una serie di scelte interessanti, di decisioni affidate al giocatore, e cerchiamo sempre di assicurarci che ci siano un paio di strade alternative"

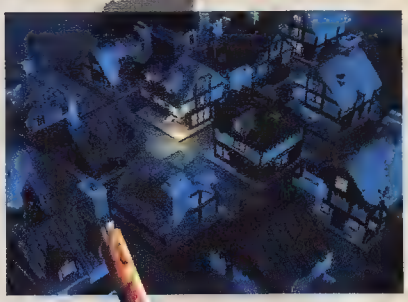
L'introduzione della religione in *Civ IV* è stata un argomento particolarmente delicato in fase di sviluppo?
SJ: L'avevo proposto qualche anno fa e tutti avevano reagito [con la faccia appanicata]: 'La religione?'
SM: Whoah, whoah! [Ride]
SJ: 'Vogliamo davvero seguire questa strada?'. Sentivo che dovevamo farlo, perché era l'argomento più importante e ovvio di cui *Civilization* non si era mai occupato. Ma ritenevo che l'unico modo per occuparsene sarebbe stato quello di non basarsi su assunti predeterminati, stabilendo per esempio che le civiltà buddiste sono più tranquille [ride]. Non avrebbe affatto funzionato. Il sistema della diplomazia di *Alpha Centauri* era davvero valido, in parte perché ogni fazione aveva già una storia su cui il gioco poteva investire, ma non c'era modo di inserire qualcosa di simile in *Civilization* perché tutto partiva da zero: non c'era una ragione per cui la Regina Isabella non potesse relazionarsi con Ghandi. Ed è qui che subentra la religione, insieme a tutti gli aspetti che riguardano gli edifici e le città: è diventato un altro di quei sistemi tipici di *Civilization*, non troppo complesso di per sé, ma nel modo in cui interagisce con gli altri sistemi.

Visto che siamo in argomento, *Alpha Centauri* sembra avere una visione discretamente pessimistica della natura umana: sebbene gli venga data l'opportunità di ricominciare in armonia, il genere umano si divide in fazioni.
SM: Be', non sarebbe stato un gioco molto divertente se tutti fossero andati d'accordo. Ci serviva il conflitto, ed è stata una grande opportunità per sperimentare una mec-canica che sapevamo già funzionasse, ma in un ambiente completamente nuovo.
SJ: È quasi un gioco ibrido: tutti pensano che sia un gioco strategico perché è simile a *Civilization*, ma in realtà è più RPG. È molto story-based, si basa sull'interazione delle persone e i giocatori sentono di partecipare ad una storia. Detto questo, le scelte a loro disposizione nel gioco... Diciamo che la IA ha sempre avuto qualche problema [ride], perché la gamma di scelte è gigantesca, il che è fenomenale per chi vuole davvero sperimentare differenti stili di gioco.

Pirates! su Xbox è stato il primo titolo console su cui Meier ha lavorato dai tempi del 3DO: lo sviluppatore non esclude comunque di lavorare ancora su console

Una meccanica ricorrente in molti dei suoi titoli è quella di presentare al giocatore una serie di domande dirette. È una scelta ben precisa di design?
SM: Seguiamo la filosofia secondo cui un gioco è una serie di scelte interessanti, di decisioni affidate al giocatore, e cerchiamo sempre di assicurarci che ci siano un paio di strade alternative: una sarà la scelta che sembra ideale sul momento, ma verrà sempre da pensare: 'La prossima volta potrei provare quell'altra strada: sembra altrettanto interessante'. Magari quella delle domande dirette non è una soluzione particolarmente elegante, ma non vogliamo che il giocatore prenda una decisione senza accorgersene, e che successivamente capisca che avrebbe potuto fare le cose diversamente. Quindi siamo molto diretti con le nostre scelte. In un gioco a turni come *Civilization* hai tempo per ragionarci sopra.
SJ: La gente ci chiede se passeremo al real time, ma quando interpreti un gioco come una serie di decisioni interessanti, il sistema a turni è perfetto: ti permette di esporre tutto al giocatore, mantenendo la semplicità.

Sebbene gli NPC siano di solito solo degli spettatori di questo processo decisionale, molti giocatori vedono una motivazione più profonda, quasi 'umana', nelle loro gesta. Accade soprattutto con i leader di *Civilization*.



Ogni titolo di Meier ha una folta schiera di fan, ma sono stati gli appassionati di *Pirates!* i più determinati nel richiedere un remake, uscito lo scorso anno su PC e Xbox

La grafica bitmap del primo *Civilization* ha lasciato il posto a mappe ricche di dettaglio, in cui l'interazione degli elementi presenti è cresciuta in maniera esponenziale

SM: *Civilization* è uno dei giochi più difficili a cui applicare il modello what-you-see-is-what-you-get, perché dobbiamo lavorare con un mondo colossale e uno schermo minuscolo. Ma questo permette all'immaginazione dell'utente di entrare in gioco, ed è uno strumento davvero potente: i leader hanno una vena di umorismo, tanto per ricordarti che ti stai divertendo, e più personalità riusciamo a donargli, più il gioco sembrerà vivo. Giocando da soli ci si chiede spesso se qualcuno sappia cosa stai facendo. E vedere che il Re d'Inghilterra ti risponde, ti fa capire che sì, qualcuno sa cosa stai facendo.

SJ: La mente umana non comprende ancora cosa sia un videogioco, e non lo farà mai, ma è fantastica nel riempire i buchi. È sempre divertente leggere i forum e vedere cosa la gente attribuisce ai differenti leader: 'Tizio ha fatto questo per questo o quell'altro motivo'. Ed è tutto falso, ma significa che la gente si sta divertendo con il gioco. La gente crede sempre che Ghandi sia pazzo [ride]. Non è vero! È il leader più pacifico di tutti, ma quando dichiara guerra a un giocatore sembra sempre che dia quest'impressione a tutti.

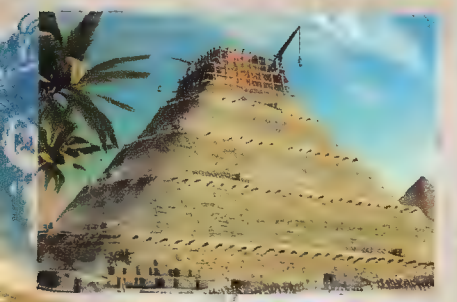
SM: 'Come può proprio Ghandi dichiarare guerra? Dev'essere davvero arrabbiato'.

Ha sempre affermato di realizzare videogiochi perché sono divertenti anziché istruttivi, ma sembra che questo medium si stia ritagliando un posto a metà fra il gioco e l'apprendimento.

SM: Non inseriamo delle cose solo perché pensiamo che i giocatori debbano saperle o impararle. Ma l'esperienza dell'apprendimento è molto gratificante per la maggior parte della gente: se provi una nuova tattica e funziona, senti di aver appreso qualcosa di nuovo sul mondo. Utilizzando idee del mondo reale puoi tuffarti nel gioco sfruttando quello che sai già e se usi quelle conoscenze per vincere è una sensazione positiva: sei stato tu, il tuo cervello a vincere.

Il miglior modo per imparare, a mio avviso, è attraverso l'interazione e il gioco. Ed è questo l'incredibile potere dei giochi per PC. Ti permettono di sperimentare e sono pazienti: sta a te decidere quanto tempo passare sul gioco. Ti concede tutto il tempo che vuoi.

> "La gente crede sempre che Ghandi sia pazzo. Non è vero! È il leader più pacifico di tutti, ma quando dichiara guerra a un giocatore sembra sempre che dia quest'impressione a tutti"



Per la grafica dei suoi giochi, Meier ha spesso preferito un approccio stilizzato e artistico: il passaggio dal 2D a modelli 3D non ha cambiato la tendenza, come si può facilmente apprezzare nei leader di *Civilization IV*

Per essere uno dei pochi designer dell'industria ad avere un nome 'da copertina', è sempre stato molto aperto e collaborativo con i suoi designer come Bruce Shelley, Brian Reynolds e Soren. Che effetto ha avuto sul processo creativo?

SM: Abbiamo un processo creativo molto aperto: incoraggiamo le persone a contribuire con le proprie idee, perché non si sa mai da chi possano arrivare quelle buone. Cerchiamo di tenere 'aperti' i nostri giochi il più a lungo possibile, anziché pianificare tutto dal primo giorno e chiuderla lì. Penso che più designer validi abbiamo nell'industria, più forte sarà l'industria stessa. Poter lavorare con Brian, Bruce, e Soren, dar loro l'opportunità di sbocciare come designer, è un bene per l'intero settore. Ci sono più giochi che vorrei giocare di quanti possa realizzarne da solo: mi piacciono i giochi di Brian e Bruce, e Soren sta facendo un ottimo lavoro. Io ho ancora un sacco di roba da fare [ride]: il lavoro non mi manca, e avere più designer e collaboratori è positivo su tutti i fronti.

SJ: Mi è stato chiesto se abbiamo una dittatura o una democrazia. Penso che il ruolo del lead designer sia quello di garantire una certa consistenza, di assicurarsi che tutta la roba che va nel gioco abbia un senso nel contesto ludico e di tagliare quello che non va. Un sacco delle idee base di *Civilization IV* sono arrivate grazie alla collaborazione: l'idea di accoppiare i progressi con le risorse (tipo il ferro deriva dalle miniere o i cavalli dai pascoli) è arrivata da uno dei nostri grafici, che ha detto: 'Perché non facciamo così?'. E noi ci siamo detti: 'Bella domanda'. La maggior parte del lavoro di game design e affinamento è un lavoro di squadra.

Dopo aver realizzato una serie di titoli della portata di *Civilization*, non c'è la tentazione di creare qualcosa di ancora più impegnativo?
SM: Quello che in effetti è accaduto dopo *Civilization* è che ho realizzato un gioco chiamato *CPU Bach*. Pertanto la mia risposta a come avrei potuto superarlo è stata non provarci nemmeno perché sarei potuto impazzire pensando: 'Se riuscissi con un gioco a superare *Civilization*, poi dovrei superare anche quel gioco!' [ride]. Perciò volevo creare qualcosa di completamente diverso. È importante tenere vivo il processo creativo, lavorare con gente nuova, trovare nuovi modi per essere originali senza per forza dover superare il titolo precedente. Credo che ci dobbiamo divertire: se si fa fatica e si lavora controvoglia, si vedrà anche nel gioco, ma se ci divertiamo e siamo esaltati dal progetto, si vedrà pure quello. Perciò dobbiamo gestirci alla stessa maniera in cui gestiamo il processo di design.
SJ: È un problema interessante, perché stiamo già ricevendo le prime domande su *Civ V* [ride]. Solo a leggerle mi si appanna la vista. Siamo davvero fieri di *Civ IV*... Voglio dire, hai mai pensato che saremmo arrivati alla quarta versione quando hai realizzato il titolo originale?
SM: Sai, sapevo che *Civilization* ce l'avrebbe fatta: ci abbiamo messo tutto quello che abbiamo potuto, cosa si poteva volere di più? Ma il gioco è cresciuto, si è evoluto, è migliorato sempre più. Dobbiamo riposarci un po', ma potremmo voler pensare a un *Civ V* in un paio d'anni.
SJ: È un concetto fantastico: non c'è nulla che non si possa imparare, nulla di cui non si possa parlare che non sia possibile applicare al gioco, quindi ci sono sempre nuove idee. Ma dobbiamo fare qualcos'altro prima, tanto per riprenderci.

Forse è l'ora di tirar fuori il seguito di Floyd...
SM: *Floyd 2: Floyd Returns To The Jungle*! Se riuscissimo ad infilarci King Kong, sarebbe molto attuale.

Noto per essere un designer che privilegia le esperienze in singolo, il lavoro svolto da Meier sui vari *Civilization* (in particolare il quarto) ne ha in un certo senso addolcito i rapporti col multiplayer. Meier ammette addirittura di essere molto interessato ai titoli massive multiplayer

Una serie di scelte interessanti

Anche se è stato Pirates a far conoscere il nome di Meier, con *Railroad Tycoon* e *Civilization* a cementarne la reputazione, in molti ricorderanno titoli assai diversi firmati dal designer, come *F-15 Strike Eagle*, *Silent Service* o *Gunship*. In questa pagina vale la pena evidenziare alcuni progetti di minor successo, ma non per questo meno coraggiosi.

Solo Flight (1984)
Un aereo monoposto, un modello fisico ben ponderato e una rappresentazione adeguata di tre aree nordamericane (Colorado, Washington e Kansas). Tre ingredienti fondamentali per un gioco semplice e senza pretese, il cui spirito sbarazzino è stato ricatturato con successo da titoli console come *PilotWings* e *Sky Odyssey*.

Conflict In Vietnam (1986)
Dopo alcuni wargame ambientati in Nord Africa ed Europa, Meier decise di offrire una panoramica molto più ampia sulla guerra in Vietnam, scegliendo di riproporre le fasi che portarono allo scontro a partire dal 1954, contrariamente a quanto accadeva nella maggior parte dei videogiochi, focalizzati sugli anni '60 e '70.

Tom Clancy's Red Storm Rising (1988)
Le notizie che filtravano sull'escalation della Guerra Fredda erano solo una delle componenti che accresceva la tensione di comandare un sottomarino in azione solitaria: il salto tecnologico rispetto al precedente *Silent Service* rendeva l'esperienza ancora più realistica e completa.

Covert Action (1990)
Prima che qualsiasi titolo di spionaggio adottasse una meccanica stealth, Meier aveva tentato un approccio simile al genere. *Covert Action* è ancora oggi ricordato con affetto dai fan del game designer: molto meno da Meier stesso, che ha più volte lamentato la mancata coesione fra l'elemento narrativo e le fasi d'azione.

CPU Bach (1994)
Un esperimento musicale tramite cui creare delle sinfonie con lo stile di Bach, per farle poi suonare ad un'orchestra digitale diretta dall'utente. Un concept più che bizzarro e per questo difficilmente commerciabile, anche per la console scelta, quel 3DO preferito per la sua superiorità sulle altre piattaforme nel comparto audio.

Gettysburg! (1997)
L'ultimo dei titoli di guerra di Meier con un contesto reale (se si escludono i conflitti fra i diversi popoli di *Civilization*). *Gettysburg!* era uno strategico in realtime possente, il cui seguito *Antietam* ha sfortunatamente rappresentato l'ultima opera di Meier dedicata a questo genere per PC, da sempre molto prolifero.

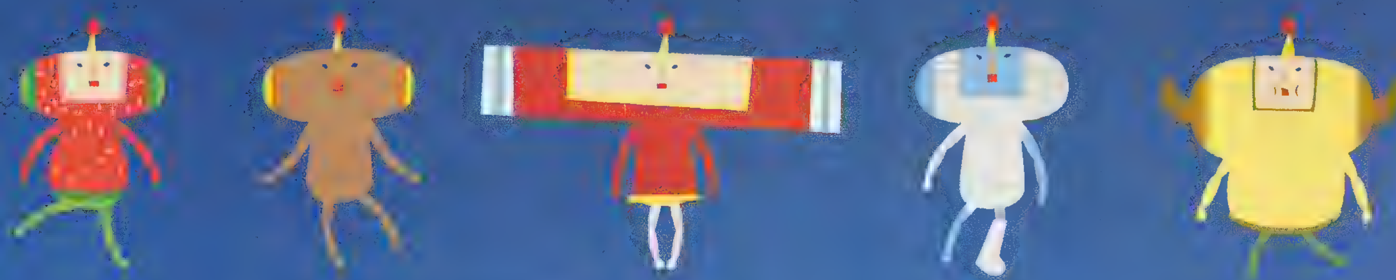
SimGolf (2002)
Investendo nella notorietà dei Sim, Sid Meier si è avventurato nel reame di Will Wright con un gioco sportivo che permetteva all'utente di costruire il proprio campo da golf. I giocatori intrigati dall'idea di scolpire fairway da sogno hanno però dovuto fare i conti con i mormorii delle animate folle di Sim a bordo campo.

We love Keita Takahashi

Il successo di *Katamari Damacy* ha trasformato il suo autore in una superstar. Fama meritata o la peggiore delle ingiustizie?

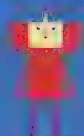
L'atmosfera austera della sala da ballo del Cafè Royal di Londra è uno scenario quanto meno inusuale per un raduno di appassionati di videogiochi; ciononostante c'è una sorta di elettricità nell'aria, esemplificata dal velenoso commento che uno sviluppatore sussurra ad un suo collega. "Fottutamente ridicolo", sibila. "Questo tizio non merita attenzione". Si riferisce a **Keita Takahashi**, creatore di *Katamari Damacy*, e all'idea di gioco che sta illustrando durante una sessione della Game Developers Conference Europe: si tratta di un gatto giocattolo, dotato di calore corporeo, di una sofisticata IA e controllabile in WiFi. Mentre spiega il suo progetto, Takahashi emette dei miagolii per spiegare la funzione delle 'onde gatto' emesse dal giocattolo: il suo traduttore, scherzosamente, imita i suoi miagolii. Per quanto possiate amare alla follia *Katamary Damacy* (e quindi il suo creatore), è difficile negare che il sopraccitato detrattore non abbia un po' ragione. Eppure Takahashi, in due soli anni, ha guadagnato una tale reputazione da diventare lo sviluppatore fra gli sviluppatori e il game designer preferito dagli hardcore gamer, e l'accoglienza fragorosa a lui riservata dal pubblico durante questi eventi fa apparire insignificante il parere di chi lo denigra.

L'aspetto più singolare è la velocità con cui è riuscito di Namco è passato dall'essere uno sconosciuto a un game designer di culto, un'ascesa avvenuta nello stesso periodo di tempo in cui la maggior parte degli sviluppatori riesce a malapena a finire un gioco. Nell'ormai lontano 2003, *Katamari Damacy* era un'incognita, un demo disc distribuito gratuitamente in uno degli angoli più remoti del Tokyo Game Show ed etichettato da molti come una stranezza tipicamente giapponese, un titolo carino che nessuno avrebbe mai voluto giocare per più di dieci minuti. Ma il tempismo è tutto in quest'industria: due settimane dopo l'uscita del gioco in Giappone, quando il passaparola degli



Le due facce del merchandise di *Katamari*: quello fai-da-te di Xiola Azuthra, che è stata seppellita di richieste per i propri cappelli fatti a mano, e quello di massa, esemplificato dalla simpatica custodia per PSP

early adopter stava raggiungendo il suo apice, Takahashi presentò la propria creazione alla Game Developers Conference di San Jose, durante un workshop sui giochi sperimentali. Era un pubblico perfetto, curioso ed entusiasta, e *Katamari* iniziò a farsi largo all'interno della comunità degli sviluppatori. Namco, che non si aspettava una così calorosa accoglienza occidentale, organizzò un lancio americano. Il risultato è stato stratosferico. Di solito gli sviluppatori non hanno troppo tempo a disposizione per giocare, e quando lo fanno non scelgono i titoli secondo un pattern preciso. Eppure nel 2005, a prescindere da chi si interpellasse, sembrava che tutti gli sviluppatori occidentali giocassero a due soli giochi: *World of WarCraft* e *Katamari Damacy*.

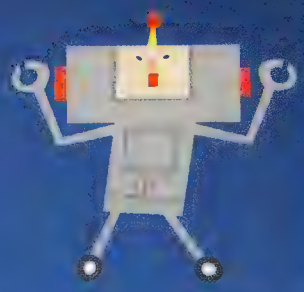


"Takahashi viene spesso descritto come qualcuno che ha scaraventato il manuale di game design dalla finestra"

A prima vista non ci sarebbe nulla di sorprendente: in fondo le avventure del Principe hanno fatto proseliti un po' ovunque. Ma la storia d'amore tra Takahashi e l'industria videoludica ha un risvolto bizzarro: ogni volta che ne parla, Takahashi trova sempre il modo di insultarla. Nell'analizzare la condizione attuale dell'industria alla GDC di fine anno, il designer [illegible] ha espresso la propria disapprovazione per i seguiti, e ha lamentato il fatto che la maggior parte dei giochi siano "contaminati dalla puzza dei soldi" e ha spiegato che non passa tempo a giocare ai titoli attuali perché praticamente nessuno di essi è divertente. E queste affermazioni non possono essere imputate ad alcun errore di traduzione o d'interpretazione poco corretta delle sue frasi. Takahashi è molto schietto e diretto nelle proprie accuse: "Trovo molto frustrante che tutti continuino facendo giochi noiosi. Non riesco a comprendere la cosa. Una delle ragioni per cui ho realizzato *Katamari* era per dire alla gente: 'Guardate, anche voi potete farlo'. Ma non lo fanno e ciò è molto frustrante". Il nascondersi dietro alla solita scusa dei publisher troppo conservatori non aiuta: "Ci sono sicuramente problemi con chi comanda, con la dirigenza, ma anche i team di sviluppo non hanno nuove idee creative. Tutto il lavoro è routine".

Quest'atteggiamento sfrontato non dovrebbe portare a standing ovation da parte degli stessi sviluppatori che egli accusa, eppure, incredibilmente, è proprio quello che accade. Ma cosa dà il diritto ad un designer con una sola idea originale nel proprio carniere di attaccare così duramente i propri colleghi? In questo caso, ovviamente, è proprio quell'idea. Takahashi viene spesso descritto come qualcuno che ha scaraventato il manuale di game design dalla finestra, ma la verità è che, probabilmente, Takahashi quel manuale non l'ha nemmeno mai letto. Di conseguenza provare a capire da lui le ragioni per cui *Katamari Damacy* sia così diverso dal grosso delle uscite degli ultimi anni [illegible] il motivo per cui sia stato accolto così entusiasticamente dalla comunità degli sviluppatori è come tentare di afferrare una saponetta di sapone bagnata. [illegible]

[illegible]



L'estetica del primo episodio era alquanto originale, ma la serie è riuscita comunque ad offrire imprevedibili soluzioni stilistiche. Altri sviluppatori avrebbero salvaguardato gelosamente l'identità visiva dei propri progetti, ma Takahashi non sembra porre freno alla fantasia

zionali del giocatore con la sua opera prima quando molti designer mettono ancora in dubbio la capacità dei videogiochi di riuscirci, e la sua risposta lascia di sasso. "È questo ciò che la gente pensa?", domanda con aria triste. "Non me ne sono mai reso conto". Oppure chiedetegli come abbia fatto a reggere durante i suoi primi due anni in Namco, quando ha rifiutato di collaborare a uno qualsiasi dei progetti della casa, tutti da lui etichettati come "troppo noiosi". "Immagino ci sia stata una certa pressione", dice con nonchalance. "Ma non me ne fregava granché". Chiedetegli cosa si provi a passare dall'essere uno sviluppatore sconosciuto a un idolo delle folle in poco più di un anno e stroncherà l'interrogativo sul nascere. "Non sono famoso", obietta, sorvolando sulle ovazioni che è solito ricevere in tutti gli eventi a cui partecipa.

Ma per quanto sia reticente a parlare della propria fama, sono stati proprio i tre fattori sopraelencati ad aver portato Takahashi al successo, anche se non c'è dubbio che la sua tilla sia scoccata grazie al gioco. C'è chi non vede nulla di innovativo in *Katamari Damacy*, facendo notare che non sono pochi i giochi basati sull'esplorazione e sulla raccolta oggetti, e che il controllo tramite doppio stick è tutt'altro che inedito. Ma è innegabile che nessun altro gioco sia riuscito a mescolare navigazione dell'ambiente e micro-imprese. Visionarie tattica in maniera così efficace. Nessuno è riuscito a modificare così radicalmente la potenza del suo protagonista dall'inizio alla fine. Nessuno ha osato far evolvere il giocatore da un esercito insignificante al flagello di Dio nel lasso di 20 minuti. Nessuno ha integrato senza il minimo nel cuore del gameplay. Nessuno ha avuto il coraggio di raccontare allo stesso tempo due storie solo indirettamente collegate fra loro, e di fare scelte estetiche tanto coraggiose applicandole in maniera così vivace a tutto il mondo di gioco, alla colonna sonora, al manuale, alle cartoline e ai siti web. *Katamari Damacy* è, insomma, un gioco che merita di essere definito come una forma dell'arte!!!!!!

Se la storia di *Katamari Damacy* è sufficiente a incuriosire, quella del suo creatore non è certo da meno. Laureato in belle arti con una specializzazione in scultura, Takahashi è approdato in Namco con la convinzione che la cosa più gratificante che potesse fare, a livello creativo, fosse aiutare la gente a divertirsi. Lo scopo degli sviluppatori di videogiochi, immaginava, è quello di vendere del divertimento, quindi era perfetto come posto di lavoro. Ma una volta assunto dalla casa di Yokohama, Takahashi si è trovato le mani fra i capelli quando ha potuto esaminare i progetti in sviluppo in quel momento. Sollecitato a proporre una sua idea, il designer ha messo sul piatto *Katamari Damacy* fino alla sua forma attuale dopo una prima sperimentazione in cui il Principe girava per la città a bordo di auto a forma di

Il sito giapponese della serie (www.katamaridamacy.jp) è una finestra sul mondo dietro al gioco, con foto del team in 'crunch time' e gag di ogni tipo. La faccia del Principe abbellisce regolarmente ogni tipo di oggetto

teste umane). L'idea, spiega Takahashi, fu respinta e gli venne quindi richiesto di proporre un nuovo progetto. Ma il cocciuto designer proseguì ugualmente e sfornò il prototipo della sua idea originale. La sua determinazione gli permise di non far morire l'idea e di scegliere in piena libertà i componenti del suo team in Namco: "Ho scelto i migliori, persone che vedevo non essere in grado di dare il massimo su altri progetti. In Namco non riuscivano a capire di cosa potessero essere capaci. E se Namco avesse approvato la mia idea sin dal principio, quando ero appena arrivato, non sarei riuscito a conoscere così bene le persone da coinvolgere nel progetto". Una volta assemblato il team, la sua filosofica volontà di rendere felice la gente fu estesa a tutti i suoi nuovi colleghi. Non potrebbe esistere nessun altro approccio, a suo avviso. "Se un gioco non è divertente da realizzare, perché dovrebbe essere divertente da giocare?", chiede Takahashi, e il risultato del suo approccio può essere apprezzato nelle foto pubblicate sul sito di *Katamari*, in cui il designer è impegnato a testare l'aerodinamica del suo aquilone artigianale dedicato al King of All Cosmos.

Se la qualità del suo lavoro di game design e l'entusiasmo che sottende le sue pratiche lavorative non fossero sufficienti ad ispirare devozione, la sua recente fama completa se non altro il quadro del perfetto game designer moderno. Per quanto possa negare l'evidenza, è evidente che a Takahashi piaccia parlare ad una platea: i suoi interventi sono tanto teatrali quanto carichi di concetti, ed è convinto (a ragione) che le centinaia di persone a cui si rivolge siano interessate sia al suo background personale che alla sua filosofia artistica. E in un momento storico i cui gli sviluppatori più affermati sembrano avviati all'esaurimento di idee originali (o magari verso l'ospizio, dato che gli anni passano anche per i vari Molyneux, Miyamoto e Wright), Takahashi è l'incarnazione del concetto secondo cui dev'essere il nome degli sviluppatori, e non quello dei publisher, a venir associato dal pubblico ai loro giochi, e che un singolo individuo, piuttosto che un team intero, può fungere da punto focale per uno sforzo creativo.

Questo trittico (un capolavoro ludico, un approccio ardito e un'abilità nel farsi pubblicità) ha permesso a *Katamari* di diventare un tale fenomeno che ora Takahashi può sgridare un'intera generazione di sviluppatori inchiodandoli alle loro responsabilità. Ed è quella combinazione che riesce ad attirargli così tanta attenzione quando dozzine di altri sviluppatori stanno facendo le stesse identiche cose, magari senza che Takahashi stesso se ne renda conto. Basti pensare a Skip e all'evoluzione narrativa di *Chibi Robo*; a Production Studio 4 e al suo *Killer 7*; a Inis (*Ouendan*), Double Fine (*Psychonauts*), Introversion (*Darwinia*), Quantic Dream (*Fahrenheit*), Toshio Iwai (*Electroplankton*), Nintendo (*Made in Wario*): tutti studi i cui componenti meriterebbero lo stesso riconoscimento per le proprie scelte coraggiose, le quali amplificano il range emozionale dei giochi, varcano nuove frontiere estetiche e danno la priorità alla felicità del giocatore.

La reputazione di Takahashi è quindi destinata a durare? Egli avrà anche espresso con veemenza la propria disapprovazione verso i seguiti, ma Namco è già al terzo *Katamari* (*Boku No Watashi No Katamari Damacy*, p.116), e resta da vedere se il designer sarà in grado di tener fede alle sue promesse spostandosi un altro progetto originale. Senza contare che il libero pensiero molto spesso va a gambe all'aria quando incontra il suo nemico più crudele: il successo commerciale. Takahashi è deciso a non svendere *Katamari*. "Non voglio che sia associato ad oggetti commerciali", esclama, incoraggiando i fan della serie a dare il proprio contributo nella produzione di oggetti che si inseriscano nella sua iconografia. "Se la gente vuole fare qualcosa per conto proprio, allora mi piace. Ho persino uno dei cappelli di *Katamari* fatti a maglia da quella ragazza [www.mad-teaparty.net/store/hats.html]!". Ma per quanto siano puri i suoi ideali, sono già disponibili diversi accessori brandizzati *Katamari* per cellulare e tutti coloro che hanno prenotato una copia di *Boku No Watashi*

"Keita Takahashi può sgridare un'intera generazione di sviluppatori inchiodandoli alle loro responsabilità"

No Katamari Damacy in Giappone hanno ricevuto una custodia per PSP a forma della testa del Principe. Analogamente, il mondo di *Katamari* sta invadendo anche gli altri titoli Namco: il Principe è già apparso ai margini di un tracciato di *Ridge Racers* e non è impossibile immaginare il Re come personaggio sbloccabile di un prossimo *Soul Calibur 5*.

In definitiva, tutta quest'attenzione è meritata? Con una sola idea originale, degli ideali inevitabilmente compromessi e la capacità di rubare la luce dei riflettori a colleghi che meriterebbero di condividerla? La risposta è inequivocabilmente sì, anche se per spiegare il motivo serve un po' di logica circolare che persino il Principe in persona approverebbe. Chiedete a Takahashi cosa si debba cambiare per avere più persone come lui nell'industria e lui non proporrà di reclutare studenti d'arte o sedicenti filosofi. "Il modo migliore per farlo è quello di creare i giochi che potrebbero attrarre queste persone, convincerle a venire in quest'industria. Se creiamo questi giochi e loro sono incoraggiati a creare nuovi giochi, poi possiamo incoraggiare loro e le loro nuove idee". In pratica, per avere più Takahashi servono più *Katamari*, e per avere più *Katamari* servono più Takahashi. O più semplicemente, servono più sviluppatori liberi di perseguire le proprie idee (per quanto improbabili) fino alla fine e più publisher con una mentalità aperta circa il potenziale commerciale di titoli sperimentali e imprevedibili. Solo allora molta più gente con un bagaglio creativo diverso vorrà far parte di un'industria che fa soldi vendendo divertimento. Sembra impossibile? Non quando il nome del publisher sulla release PAL di *We Love Katamari* per PS2 dimostra che anche quel concentrato di capitalismo chiamato EA ama Keita Takahashi.

Costruire

Realizzare giochi per 360 e PS3 dovrebbe essere il compito più difficile di sempre per uno sviluppatore. Ma allora perché nello studio inglese di Climax non sembrano per niente preoccupati?

I campanelli d'allarme li avrete sentiti ormai tutti. Da qualche anno le softco parlano con estremo pessimismo dello sviluppo su piattaforme next-gen: team di 100 e più persone, budget multimilionari, ostacoli tecnici di ogni tipo… Eppure nella sala conferenze di Climax non c'è la minima traccia di ansia o preoccupazione. Sono tutti inaspettatamente calmi e sicuri di sé.

Non è arroganza, ma consapevolezza dei propri mezzi: nell'ultimo anno e mezzo la divisione Racing di Climax ha lavorato a Tomcat, un nuovo ambiente di sviluppo per la realizzazione

un futuro

Scenario reale (a sinistra) e virtuale a confronto. Sulle pareti del suo studio, il team di *MotoGP '06* ha appeso delle foto in cui i modelli 3D delle moto sono state sovrapposte a sfondi reali: c'era da credere che fossero reali anche le moto

di titoli next-gen. Non è la prima volta che la casa realizza un toolset interno: in passato SuperTools è derivato proprio dalla convinzione che avere a disposizione tool e tecnologia proprietari fosse fondamentale nel processo creativo. Tomcat è un'estensione di quella filosofia e il risultato delle lezioni apprese da SuperTools, con un occhio di riguardo ai problemi base dello sviluppo su next-gen, come l'aumento mastodontico della quantità di materiale grafico da produrre.

"Tomcat serve a snellire il più possibile il lavoro sulla grafica, e tutte le sue principali funzionalità sono indirizzate proprio a rendere più veloce il lavoro dei nostri grafici", afferma **Tom Williams**, direttore tecnico. Perciò, prosegue Williams, è determinante avere un'interfaccia WYSIWYG. "In questo modo un grafico che sta applicando differenti texture a una moto e modificandone la geometria avrà sullo schermo lo stesso risultato di quello che voi vedrete renderizzato nel gioco. È fatto per aggirare quella parte del processo in cui la gente fa delle modifiche nell'editor, le salva, passa attraverso un processo di conversione lungo e complesso, carica i dati nel gioco, vede i risultati nel motore, poi torna indietro e lavora ancora sul modello".

Tomcat velocizza notevolmente

questo processo, eliminando quelle fasi che erano considerate in precedenza tempo morto. Dove possibile, i compiti più tediosi sono stati automatizzati: per esempio, lo strumento di suddivisione adattativa decide automaticamente dove aggiungere poligoni extra durante la tassellazione di un modello e dove invece ottimizzare la geometria. Anche lo strumento di tassellazione dimostra una potenza notevole e permette di miscelare e unire ogni tipo di forma geometrica: patch di Bezier, n-patch e superfici di suddivisione possono convivere

Il controllo adattativo dell'esposizione alla luce (che simula la dilatazione della pupilla nel passaggio dalla luce al buio e viceversa) è solo uno degli effetti presenti in *MotoGP '06*

Dall'alto: Tom Williams (direttore tecnico, divisione Racing), Jay Green (lead artist, Racing), Julian Adams (programmatore capo, Core Technology Group), Jason Avent (director di *MotoGP '06*, Racing)

tranquillamente in un'unica mesh, così che i grafici abbiano la flessibilità di modellarne la forma utilizzando la tecnica più appropriata e senza essere limitati dal toolset.

Ciò significa che tutto viene fatto col medesimo strumento. "Uno dei problemi più grossi che avevamo in passato con Max e Maya", dice Williams, "era che quando si passava dalla geometria delle patch a quella normale si doveva uscire da un programma e passare all'altro, ed era un processo laborioso e che portava via tempo". Tomcat invece prende l'editing di geometrie standard e le funzionalità di texturing di SuperTools e li unisce in un unico strumento, conservando un'interfaccia immediata e user-friendly.

Come detto, quest'integrazione permette di avere un'anteprima di ogni elemento all'interno del tool stesso. Per esempio, di solito quando un'animazione è completata viene trasferita nel gioco per osservare come si comporta e ridurre così al minimo ogni possibile deformazione delle texture. "Adesso potete trasferirla in Tomcat e sottoporla a una routine di esercizi che causi il maggior numero di possibili problemi, e poi potete modificare la texture o il modello all'istante, metterci le mani proprio mentre si sta muovendo", aggiunge **Jay Green**, lead artist, per sottolineare la versatilità del toolset.

"Potete avere un'immagine istantanea che sarà esattamente come apparirà nel gioco anziché dover fare del lavoro, spedirlo da un'altra parte, far girare il motore del gioco, guardarlo e dire 'Non ne sono ancora convinto', che è proprio quello che un sacco di gente sta facendo con lo sviluppo next-gen", prosegue, prima di sottolineare come gli ultimi neoassunti, provenienti da altri studi, abbiano trovato in Tomcat una vera e propria rivelazione. "Possono cominciare a lavorare e tutto ciò che fanno è proprio davanti a loro, anziché dover immaginare il risultato e sperare di vederlo un'ora più tardi dopo un sacco di trasferimento di dati".

Quel che più conta è che il tool non porta solo vantaggi per il reparto grafico, ma anche per i programmatori (nonché per i designer, che possono ora sperimentare differenti concept per il gameplay). Quando il team stava iniziando a lavorare su parallax normal mapping, shader dell'acqua, profondità di campo e occlusione ambientale dinamica per Moto GP '06, tutto questo era stato prima sperimentato su Tomcat. Il toolset rappresenta un passo fondamentale nello sviluppo su next-gen, secondo **Jason Avent**, director della simulazione motociclistica. "Non puoi mollare una cosa finché non la vedi nel gioco e sai che funzionerà. È molto simile alla differenza che c'è fra scattare una foto su pellicola e scattare una foto con una macchina digitale. Con la macchina digitale puoi vedere subito il risultato e dire 'Non mi piace', e quindi rifarla, e rifarla, e rifarla [fino a poter dire] 'Perfetto, adesso mi piace'. Ciò significa che il tempo fra un'iterazione e l'altra è basso, così come il periodo di inattività, il che comporta un progresso anche in termini economici, dato

Una modello di *MotoGP '06* in varie fasi dello sviluppo. Grazie al Tomcat, il processo di illuminazione e applicazione texture può condursi nella certezza che il risultato a video resterà tale anche nell'effettivo motore di gioco

Core Design

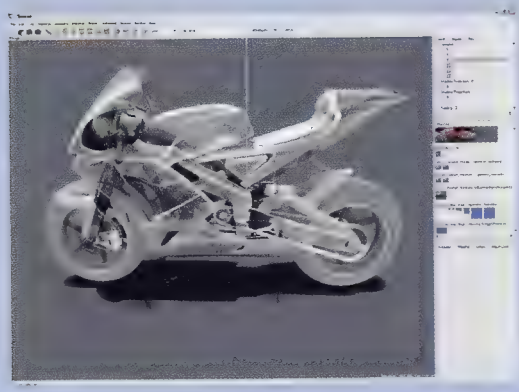
Il Core Technology Group di Climax è composto da 25 membri del team ed è stato in passato responsabile per lo sviluppo dell'ambiente Blimey (rendering, matematica, scripting, image processing, networking, audio, animazioni ed effetti particellari), Dyne (fisica e dinamica dei veicoli) e SuperTools (fra i primi nel settore a supportare integralmente le superfici curve). L'obiettivo del CTG è di fare ricerche, sviluppare e supportare ambienti di sviluppo e tool per i team al lavoro sui giochi.

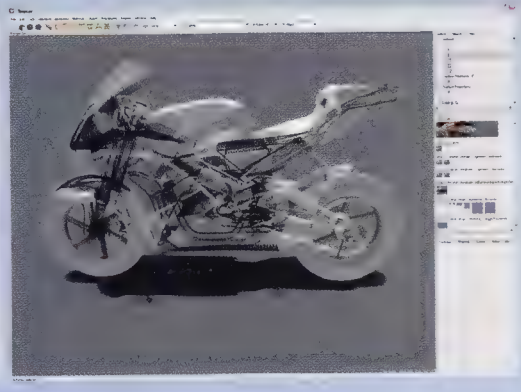
Tomcat, il sostituto di SuperTools, è stato in produzione per oltre 18 mesi e ora il team si sta concentrando su routine fisiche che possano trarre giovamento dalla potenza delle nuove piattaforme. Anche se ritiene che la prima ondata di titoli next-gen sviluppata col toolset sarà comunque massiccia, il team afferma che con le iterazioni successive ci sarà un notevole balzo in avanti, grazie alle soluzioni fisiche e ai nuovi effetti di luce attualmente in sviluppo al CTG.

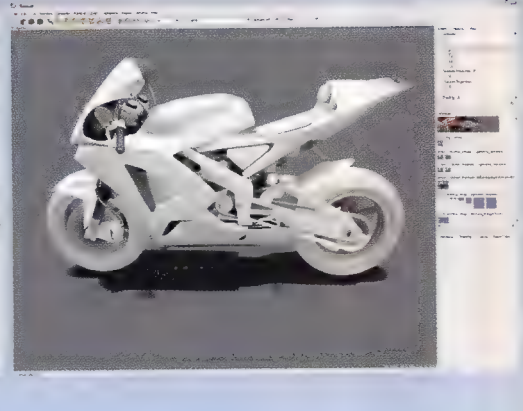
che si trascorrono quelli che sarebbero tempi morti a realizzare più contenuti, o a migliorarli, e diventa anche possibile portare avanti progetti con un numero minore di persone".

O tutte tre le cose assieme. Con circa 30.000 poligoni ognuna, le motociclette di *Moto GP '06* vantano un livello di dettaglio cinque volte superiore a quello delle loro controparti su Xbox, eppure hanno richiesto una mole di lavoro 'solamente' doppia, grazie a Tomcat. Il risultato è che il team di grafici al lavoro sul titolo per 360 è incredibilmente piccolo: solo 17 componenti dello studio hanno realizzato le 34 piste e le 27 moto che vi sfrecciano a 60 fotogrammi al secondo ad una risoluzione di 1280x720. Da uno scambio di battute con il grafico al lavoro sulla pista di Sepang è emerso che il processo di creazione del tracciato ha richiesto tre settimane e mezza, contro i due mesi altrimenti necessari col precedente sistema. Climax ritiene che affidarsi a middleware standard avrebbe raddoppiato i tempi di sviluppo, richiedendo altresì un team grande il doppio di quello attuale.

La domanda, a questo punto, sorge spontanea: perché non tutti gli sviluppatori scelgono questa soluzione? "Perché la gente prende delle decisioni sbagliate", risponde Avent tranquillamente. "In altri publisher molto grossi dove ho lavorato magari comprano una casa che fa middleware o magari si riuniscono e dicono 'Ecco, questo è il software che userete







The real slim shader

d'ora in avanti'. E magari l'art director dice 'Perfetto, dovete usare Maya per fare questo e Character Studio per quest'altro. E così via".

Williams ritiene che il numero di sviluppatori in procinto di adottare una soluzione simile sia in considerevole aumento. "Non credo fosse la soluzione più ovvia da seguire un paio d'anni fa", afferma, aggiungendo che il know-how acquisito da Climax grazie a SuperTools e il tempo risparmiato nel creare contenuti next-gen pone ora il suo studio un passo avanti rispetto alla concorrenza. "Tutto ciò che si sente in giro è gente che si lamenta del processo di sviluppo e di quante risorse siano costretti ad allocare, mentre dovrebbero esaminare tutti gli sprechi all'interno di quel processo e studiare un modo per sbarazzarsene. E arriverebbero alla stessa conclusione a cui siamo giunti noi".

Non che costruire un toolset proprietario sia una passeggiata, ovviamente. Williams sottolinea la difficoltà di programmare (e ottimizzare) tool senza bruciare troppo tempo altrimenti destinato allo sviluppo, e la necessità di selezionare gli individui giusti per un simile compito. Fondamentale, a suo dire, è anche il fatto che lo sviluppo del toolset sia legato a un progetto in evoluzione, in modo tale da provare su strada

Con modelli 3D cinque volte più dettagliati che nel prequel, *MotoGP '06* è impressionante, sia che si parli delle margheritine a bordo pista che dei grattacieli di 50 o 60 piani all'orizzonte

Il circuito cinese di Shangai riceve il trattamento Tomcat. Questi panorami possono essere osservati durante lo sviluppato per come appariranno nel gioco

le sue componenti mentre si procede alla realizzazione del codice. "Non c'è niente di peggio di un reparto Ricerca & Sviluppo che lavora da solo per farti fuori tutto il budget: si finisce per avere un toolset che non risponde alle proprie esigenze", avvisa il direttore tecnico. "Per via del suo design, Tomcat è adattabile ed è un ambiente di lavoro che può essere usato per creare altri tool. È una API, che è un insieme di librerie, e questo significa che potreste elaborare una vostra versione di Tomcat o costruire nuovi tool di IA o quello che volete molto velocemente, utilizzando quel framework".

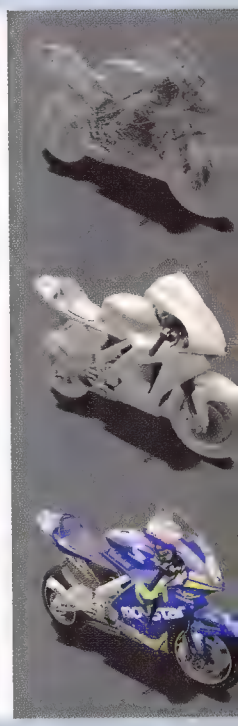
Quest'ultima affermazione sembra comportare che Tomcat non abbia nessuno svantaggio apparente. Qualsiasi inferiorità rispetto a un'altra soluzione third party può essere azzerata riconfigurando il toolset o il pacchetto third party prescelto (Tomcat possiede funzionalità di import/export che permettono di accomodarvi pacchetti esterni. Climax utilizza ancora Maya e Max). Inoltre, quello che potrebbe sembrare il difetto principale si rivela essere un vantaggio. "Ovviamente supporto, assistenza e cose simili sono a carico dello studio, e c'è quindi del rischio supplementare associato a quegli aspetti", ammette Williams. "Ma significa anche che abbiamo tempi di risposta molto più stretti per quanto riguarda i problemi di supporto e di correzione bug". Proprio per questo motivo il Core Technology Group (box a pagina 083) è stato piazzato di fianco al team di *MotoGP '06*: le caratteristiche di Tomcat possono così essere collaudate e ogni questione riguardo alla sua praticità sottoposta rapidamente al team.

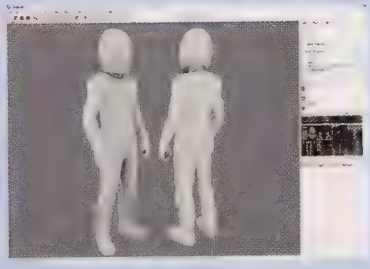
Ovviamente Tomcat ha dei limiti, ma il toolset non è stato progettato per fornire una soluzione ad ogni singolo problema, bensì per ridurre in modo significativo le perdite di tempo (e quindi i costi) nello sviluppo di titoli next-gen. In un periodo in cui molti sviluppatori hanno espresso le proprie perplessità sui requisiti necessari nei prossimi anni, l'approccio di Climax sembra sensato ai limiti dell'ovvietà. "Ciò che sarebbe accaduto era evidente, e Tomcat è una soluzione alquanto logica a cui affidarsi", conclude Green, ammettendo altresì che il toolset non rappresenti il miglior pacchetto al mondo per la modellazione, il texturing e gli effetti di luce. "Ma è il migliore strumento per realizzare giochi su PS3, Revolution, Xbox 360 [e PSP]. Ed è a quello che serve".

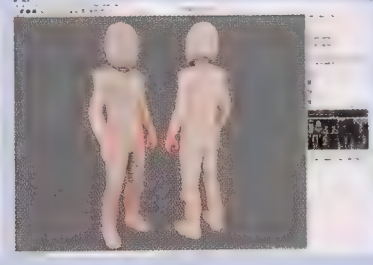
Custom bike

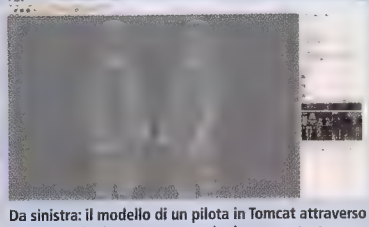
Climax è consapevole della necessità di creare tool su misura per ogni singolo progetto, ed è per questo che Tomcat ha una propria API per la realizzazione rapida di editor custom, come spiega **Julian Adams**, capo programmatore del Core Technology Group: "Abbiamo una versione base che tutti nello studio possono prendere ed utilizzare come punto di partenza. Poi i team PSP hanno una specie di versione ridotta, privata di un sacco degli shader più dispendiosi così che i grafici non li possano usare, mentre [il team di *MotoGP '06*] ha un'edizione customizzata con caratteristiche assenti dalla versione base. Si tratta di roba che hanno sviluppato solo per il comparto grafico del gioco: piccole cose su cui stanno lavorando al momento come la modellazione fisica della diffusione della luce, in grado conferire questa fantastica [profondità al fondale]".

"In pratica modella il modo in cui le particelle nell'aria interagiscono con la luce", aggiunge Jason Avent. "Così facendo gli oggetti davvero lontani sbiancano: se esaminate dei dipinti antichi, vedrete che hanno provato a rappresen-tare l'effetto semplicemente rendendo più slavati gli elementi distanti. Quello che faceva il fogging era usare semplici piani alpha, mentre questa soluzione è molto più omogenea: in una pista in cui è appena piovuto, per esempio, spingiamo un pelo di più l'effetto, così che gli oggetti sulle colline, ma comunque vicini a voi, abbiano un po' di nebbiolina intorno a loro, e questo aiuta la percezione della profondità".









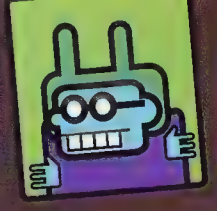
Da sinistra: il modello di un pilota in Tomcat attraverso varie iterazioni. Con texture e shader, senza texture, senza texture con vertici evidenziati e in wireframe

MAESTRI DEL RITMO

Nel 2001 Frequency ha dimostrato come Harmonix legga uno spartito completamente diverso dal resto dell'industria. È ora di infilarsi nel backstage della casa indipendente di Boston

Se siete dei fan delle produzioni [illegible] Music Systems, potrete immaginarvi [illegible] (al sesto piano di un edificio nella gelida Cambridge, in Massachussetts) così come avete visto i tunnel di *Frequency* nei vostri sogni. Ogni sezione è dipinta con un differente colore acceso, come in attesa di elargire bonus ai visitatori che ne attraversino gli invisibili checkpoint. Le mura sono tappezzate da dipinti concettuali, il soffitto da tubi di sostegno e luci natalizie, e un po' ovunque campeggiano tesori ora appariscenti, come un cabinato con seduta di *STUN Runner*, ora più nascosti, come una copia ancora sigillata di *Journey Escape* per VCS ('A rock concert can be perilous for the performers. Even for one of the world's hottest groups, Journey').

Quello che non vi aspettereste è il silenzio che pervade l'ambiente, fatta eccezione per la sinfonia minimalista suonata dalle ventole degli hard disk



I dipendenti storici di Harmonix hanno due biglietti da visita: quello effettivo, testuale, e una versione 'retro', che mostra il proprio FreQ di *Frequency*

Ma c'è poco da stupirsi, in fondo. In Harmonix si lavora, e si lavora duramente, come dimostra il fatto che le ultime due creazioni della software house, *Karaoke Revolution Party* e *Guitar Hero* (p.110), siano state lanciate rispettivamente in soli dieci e nove mesi. **Josh Randall**, creative director, è chiaramente soddisfatto dei ritmi di lavoro dello studio. D'altronde Harmonix ha sfornato un doppio album nel lasso di tempo che avrebbe impiegato Looking Glass (da cui proviene parte del suo personale) per abbozzare una tracklist. "Ho assolutamente compreso l'importanza di prendere delle decisioni e rispettarle. L'ho dovuto fare col primo *KR*, dato che avevamo solo sei mesi", dichiara. "Ed è dura col genere di giochi che realizziamo qui, dato che c'è un sacco di sperimentazione".

Produrre titoli musicali sperimentali dal gameplay frenetico potrebbe essere considerato rischioso per uno studio giovane, ma Harmonix non è esattamente una new-entry dato che esiste da circa un decennio. Greg LoPiccolo, vicepresidente dello sviluppo, è molto onesto nel negare che i primi anni di vita della società siano serviti per prepararsi al futuro dei rhythm game: "Mi piacerebbe poter dire che si è trattato di un maestoso progetto a lungo termine, ma non è stato affatto così. Alex ed Eran [Rigopulos ed Egozy, fondatori di Harmonix] avevano tutti questi sistemi [tornati dagli investitori assieme ad un'idea quanto mai astratta di 'promuovere la tecnologia che permetta ai non-musicisti di fare musica'. Una prospettiva visionaria, davvero profonda ed spirituale, ma non avevano mai avuto davvero successo nel concretizzarla in ambito commerciale. Poi, qualche mese dopo che mi sono unito allo studio nel '98, sono arrivati *PaRappa* e *Beatmania* e ci siamo detti: 'Ehi, aspetta un po'. Finalmente ci siamo!'".

"PaRappa era il gioco che avevo sempre voluto realizzare, ma che non sapevo potesse nemmeno esistere"

Come Randall e diversi altri dipendenti di Harmonix, LoPiccolo arrivava da Looking Glass: una rinascita creativa inaspettata quasi quanto il passaggio di Tetsuya Mizuguchi da *Sega Rally* a *Rez*. Ma sia Josh che Greg erano già coinvolti nella scena musicale di Boston, e per quanto lavorare in Looking Glass potesse essere stimolante intellettualmente, i loro cuori non potevano che battere forte per Harmonix.

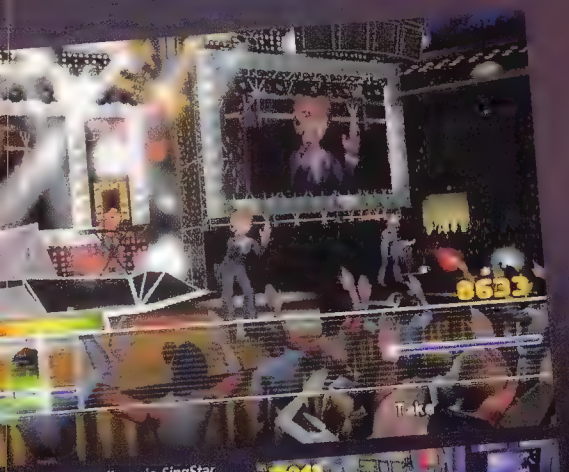
"Nelle mie opere artistiche e nella mia musica ho sempre cercato di creare una sinergia fra audio e video usando dei computer, e quando ho visto *PaRappa* ho capito che quello era proprio il gioco che avevo sempre voluto realizzare, ma che non sapevo potesse nemmeno esistere", dice Randall. "Quindi ho detto a Looking Glass: 'Voglio realizzare giochi come questo!'. [ride] Quando ho avuto l'opportunità di venire qui, ero pronto a dare inizio alla musica. Letteralmente".

"Eravamo in un certo senso periferici rispetto al nucleo serioso e nerd di Looking Glass", osserva LoPiccolo, "anche se è stato un privilegio esservi coinvolti, perché erano davvero brillanti e coraggiosi, in grado di realizzare cose sorprendenti e di cambiare il mondo. Adoravo lavorare su quei titoli. Ma culturalmente non c'entrava con le nostre radici. Qui abbiamo avuto carta bianca: abbiamo lavorato sul prototipo di *Frequency* per un anno, poi l'abbiamo portato da Sony e loro l'hanno comprato in 15 minuti".

Il primo incontro di Harmonix con il publisher è in parte dipeso dall'arrivo di PS2 nel momento giusto, ma ovviamente entrambe le società riconoscevano in *Frequency* una comunione di intenti. "Abbiamo mostrato il prototipo a tutti", dice LoPiccolo, "ma Sony è stata la nostra prima scelta, perché sembravano al passo coi tempi, con uno spirito musicale e con le idee chiare. Microsoft a quel punto aveva ancora molto da dimostrare e Nintendo era una casa talmente chiusa da intimidire. E così, mentre eravamo nemmeno a metà della nostra prima presentazione a Sony, loro hanno detto: 'Sì, pensiamo che questo ci piacerebbe'. E noi abbiamo risposto: 'Ma abbiamo ancora otto slide da mostrare!'", prosegue ridendo.

In un certo senso *Frequency* potrebbe essere inteso come l'ultimo gioco perduto di Looking Glass. Meccanicamente brillante, impudicamente astratto e con la voce di SHODAN ad accompagnare il tutorial, aveva molto da offrire, ma anche molto da perdere.

"Ricordo molti di noi dire esplicitamente: 'Non realizzeremo il classico gioco di Looking Glass", dice LoPiccolo. "Arrivavamo da *Thief*, che era super-profondo e coinvolgente, ha richiesto secoli di lavoro e aveva tutti questi sistemi complessi al suo interno... Quindi ci



Rispetto alla serie *SingStar* di SCEE, i titoli *Karaoke Revolution* vantano un look più scanzonato, un numero notevolmente superiore di brani musicali e una maggiore interazione col pubblico virtuale. "La nostra priorità è rappresentata dal fatto che il giocatore è sul palco ad esibirsi, quindi dobbiamo farlo apparire il più esaltante possibile e collegare la sua performance a ciò che sta accadendo in platea", spiega **Tracy Rosenthal-Newsom**, producer di *KR*

Da sinistra: Naoko Takamoto (audio QA lead), Tracy Rosenthal-Newsom (producer) ed Elena Siegman (lead designer di *Karaoke Revolution Party*)

sia, quindi non ci farò nemmeno u[illegible] proseguire per la propria strada. E mi 'Mi sa che abbiamo cannato'. Ma se pigliavamo qualcuno di peso e lo facevamo giocare, non c'era verso di scollarlo da lì".

"Avevamo una libertà totale con quel gioco, la libertà di fare il gioco che volevamo", riflette LoPiccolo. "Guardavamo i primi video di *Rez*, che ci esaltavano come mai, ed eravamo completamente catturati dal look wireframe".

"E quando abbiamo visto *Rez*, abbiamo pensato: 'Ehi, anche altri hanno scelto questa soluzione, quindi siamo sulla strada giusta! Siamo a cavallo", dichiara fra le risate generali.

"Non avevamo la minima cognizione di come introdurre la gente ai nostri titoli", dice LoPiccolo. "Lo stesso vale per *Amplitude*. Sony ne era pienamente consapevole invece: 'Dovete infilarci dei personaggi al suo interno, in qualche modo'. Per noi è stato un problema di design davvero tosto, anche se eravamo molto fiduciosi circa l'*esperienza*, il modo in cui miscelava espressione musicale e gameplay. Credo che *Guitar Hero* sia una sorta di figlio mutante di *Amplitude* e *KR*".

Da *Karaoke Revolution* in poi, l'intenzione della società è quella di avere dei personaggi ben visibili in tutti i suoi titoli futuri. Non necessariamente a beneficio del giocatore, ma del suo pubblico, come spiega LoPiccolo: "Una delle cose che ho imparato da *KR* è che se stai giocando non t'importa molto dei personaggi. Ma importa invece a chi ti sta intorno. Riuscire a legare le persone al gioco emozionalmente, anche solo attraverso le animazioni..." dice rivolgendosi verso il designer di *Guitar Hero* **Rob Kay**, un inglese piuttosto timido ma totalmente a proprio agio nella cricca di Harmonix.

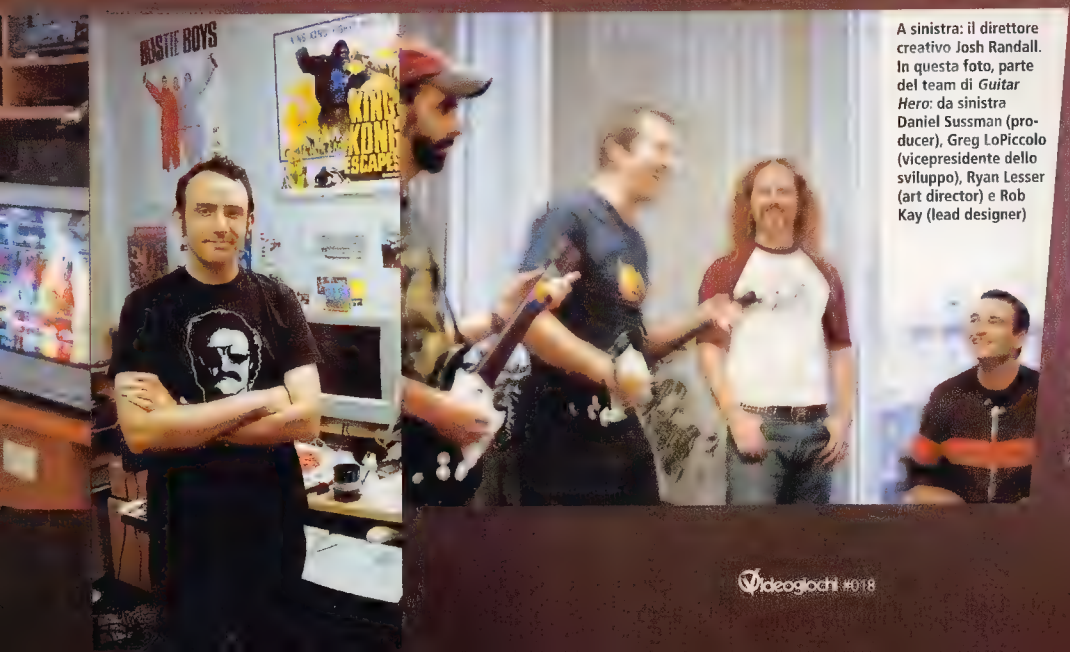
"Aggiunge un sacco di calore", prosegue Kay, "e quando la gente lo vede, vuole fare parte di quel mondo. Unito alla chitarra-controller, tutto questo rende il titolo estremamente accessibile: basta guardarlo per sapere cosa bisogna fare nel gioco".

Un'altra via per l'accessibilità intrapresa dal team è stata il revival dello stile dei coin-op americani in *Amplitude*, con la sua interminabile sequenza di colori forti e movimenti ipnotici. Randall conferma animatamente. "Esatto! Abbiamo ancora i bozzetti di un coin-op di *Frequency*, con idee del tipo: 'Potremmo posizionare il gioco nelle discoteche e collegarlo in rete così da sfidare gente dall'Inghilterra, dal Giappone o da New York', anche se non potrà mai essere notte in tutto il mondo allo stesso tempo e sarebbe impossibile sentire ciò che si sta facendo in una discoteca", conclude alzando gli occhi al cielo. "Abbiamo abbandonato quest'idea con *Amplitude*, ma eravamo tutti fanatici dei coin-op, quindi abbiamo deciso di spingere su quell'estetica. E credo che siamo stati ricompensati. Stavo giocando a Robotron in una sala giochi di Los Angeles la scorsa settimana e pensavo: 'Questo è esattamente ciò che abbiamo fatto noi'".

Anche se il [illegible] *Frequency*, che non è [illegible] amo realizzato *Amplitude* [illegible] questi titoli, ma rispet- [illegible] tiamo le vostre capacità come designer'", spiega LoPiccolo. "In pratica, Sony voleva lavorare con noi e aveva un'opportunità che richiedeva un sacco di lavoro di design da completare in poco tempo. Noi eravamo in grado di sviluppare una tecnologia sufficientemente buona per supportare l'idea (sapevamo di non volere un gioco dove c'è un'immagine sfuocata del giocatore nel suo salotto, che colpisce delle cose) e a loro è piaciuta: ci hanno dato un anno e pochi mesi dopo è arrivato Rob a coordinare il design".

"Vidi per la prima volta il prototipo quando arrivai per un colloquio di lavoro", dice Kay. "Ricordo che mi descrivevano il gioco e io pensavo: 'Dio mio, stanno esplorando un aspetto che nessun altro sta esplorando. Devo lavorare in questo posto'. È stata un'esperienza incredibilmente istruttiva: imparare a creare in un nuovo campo dove sai già che farai degli errori".

"È stato un altro di quei giochi in cui abbiamo provato a rifinire il procedimento di realizzare qualcosa di nuovo in maniera efficace", prosegue LoPiccolo. "A livello tecnico ora il nostro titolo più ambizioso di sempre. Dovevamo ultimarlo in settembre e siamo andati all'E3 con un sistema di rilevamento che abbiamo scartato una settimana dopo. Ma alla fine ha funzionato e ha un sacco di potenziale per il futuro. Eravamo arrivati ai limiti di quanto possono fare PS2 ed EyeToy, e se si va oltre, è un disastro. Ma se l'EyeToy sarà un componente base di PS3 e si avrà a disposizione un Cell da dedicare solo all'analisi dell'immagine, potrebbe essere molto meglio".



A sinistra: il direttore creativo Josh Randall. In questa foto, parte del team di *Guitar Hero*: da sinistra Daniel Sussman (producer), Greg LoPiccolo (vicepresidente dello sviluppo), Ryan Lesser (art director) e Rob Kay (lead designer)

E Harmonix sarà pronta, esattamente come è stata pronta a far evolvere i suoi primi rhythm game e i numerosi titoli di karaoke in *Guitar Hero*. "Avevamo esperienza sia nel campo delle periferiche che in quello dei giochi musicali", dice Kay. "perciò sapevamo cosa fare con *Guitar Hero* sin dal principio. Di recente abbiamo istituito un processo di revisione dei progetti al termine dello sviluppo: ho esaminato i vecchi documenti di design partendo dalla prissima iterazione. E il 95% di quel documento è finito nel gioco".

Ma oltre alla tecnologia, ogni titolo trae beneficio dalla collaborazione all'interno dello studio, esemplificata da un processo di design collettivo e da un network locale di newsgroup in cui si discutono e commentano idee e media condivisi. E mentre l'industria videoludica continua la sua scalcinata storia d'amore col cinema, Harmonix ha già compreso quanto i giochi potrebbero guadagnare se i suoi sviluppatori assistessero a qualche concerto in più.

"Per me, una delle più forti relazioni fra musica e videogiochi si è palesata all'inizio,

"Passare a un gioco musicale, dove il level designer è J. Hendrix o E. Clapton... Si impara così tanto sul level design"

quando abbiamo preso queste canzoni pop, le abbiamo divise in componenti e abbiamo associato ad ognuna un gameplay basato sul ritmo", dice LoPiccolo. "E il fatto che ognuna abbia finito per diventare questo paesaggio di esperienze davvero dettagliato, ma governato da un altro medium, è affascinante. In un certo senso ti libera, ti permette di sentire il ritmo di quest'altro medium. E abbiamo solo grattato la superficie di ciò che si può fare".

"Il mio background è basato su un lavoro di level design, in cui ci si chiede 'come posso creare una certa esperienza da questo momento a quel momento, guidando il giocatore attraverso un livello in 3D?'" dice Kay. "E passare poi a un gioco musicale, dove il level designer è Jimi Hendrix o Eric Clapton... Si impara così tanto sul level design da loro, sul modo in cui sfruttano la ripetitività. Un sacco di ciò che fanno i musicisti può essere applicato direttamente al level design, ed è tutta roba che abbiamo a disposizione gratuitamente, più o meno".

Possono quindi sussistere collaborazioni di successo fra sviluppatori e musicisti? "Certo, ma tutti i pezzi devono andare al loro posto", dice LoPiccolo. "Gli artisti delle major hanno una propria metodologia di lavoro e non hanno molto tempo a disposizione. 'Dev'essere tutto pronto e deve andare in loop dopo 8 battute e passare all'altro tema dopo 12 battute'. Di solito si può scegliere fra il materiale alquanto statico dei nomi più grossi o il materiale più flessibile di gente mai sentita. Non abbiamo mai ricevuto feedback negativo da nessun musicista, ma ho il forte sospetto che il 90% di loro non abbia mai visto o giocato i nostri videogiochi. Anche se ci sono alcune persone... Credo che Bowie abbia un'idea di cosa stia succedendo".

"È stato davvero grande", concorda Randall. "Eravamo interessati a modellare i Freq su artisti reali e lui ha detto 'Certo, sarò nel vostro gioco' e ci ha mandato una montagna di materiale grafico in modo che potessimo inserirlo. E l'abbiamo fatto. Era venuto benissimo, ma stavamo finendo il tempo a disposizione e non potevamo modificare il Fremaker in modo che non permettesse l'elaborazione degli avatar. Quindi, in pratica, il giocatore poteva mettere una corona a Bowie, e il suo management non era molto contento della cosa. Ma Bowie è tornato nel nostro abbonati".

Anche se i [illegible] alle prese per la prima volta con un rhythm game preme i tasti a ritmo, all'inizio risponde in maniera molto semplice, limitandosi a 'leggere' dei segnali, poi il resto del corpo si anima e capisce che sta interagendo con la canzone in maniera completamente nuova".

"Noi siamo sostanzialmente sviluppatori PS2 e non c'è molto che vi si possa fare con l'audio: ci siamo ammazzati per ottenere un livello di risonanza in *Amplitude* e nessuno se n'è nemmeno accorto", dice LoPiccolo ridendo. "Uno sforzo completamente inutile. No, è stata una vittoria morale. Ma con le console non ci sarà possibile sintetizzare suoni [illegible] in tempo reale. A quel punto si tratta di vedere se valga la pena per un giocatore [illegible] aprire un filtro o sintetizzare il ritorno di una chitarra, fargliela capire [illegible] ambiente capisce la grafica".

"C'è molto più spazio da esplorare", conclude Kay, "e dato che ci sono così poche persone che lo fanno, è possibile compiere progressi [illegible] con ogni singolo gioco, anche se non c'è molto tempo a disposizione".

Ma il fatto che Harmonix sia uno sviluppatore i cui titoli vanno ascoltati e percepiti piuttosto che fotografati e misurati non comporta forse uno svantaggio rispetto ai colleghi che puntano sull'impatto visivo? LoPiccolo pondera la risposta. "Credo sia corretto affermare che

Oltre ad un contenuto tecnologico di prim'ordine, *EyeToy AntiGrav* vantava uno stile sci-fi unico nel suo genere, che nulla aveva da invidiare a quello, ancora più astratto, del suo precursore *Fly*.

non esistono publisher consapevoli dei nuovi modelli di design legati alla prossima generazione di tecnologie audio. Ma d'altro canto quello non è propriamente il loro lavoro. La gente avrà bisogno di nuovi titoli musicali per le loro console, verrà da noi e noi li realizzeremo. Ma parlando nello specifico di cosa si possa realmente fare, i publisher non hanno cognizione di causa e non ne avranno finché non mostreremo loro un prototipo e potremo dire 'Eccolo qui'. La gente non vedrà i giochi musicali... ma cosa sto cercando di dire?".

"Quando escono delle nuove console si finisce sempre per avere all'inizio solo giochi identici a quelli dell'ultima generazione, poi ne escono uno o due che offrono un'esperienza completamente nuova, un aspetto in grado di definire l'intera generazione", prosegue Kay. "Io attendo quei giochi, e ovviamente cercheremo di essere proprio noi a realizzarli".

LoPiccolo annuisce: "Già, il nostro sogno sarebbe realizzare un nuovo paradigma di qualche tipo, il che può avere molto o poco a che fare col potere computazionale di una console".

Quanto potenziale ha lo sviluppo di esperienze prettamente non-ludiche ora, dopo la presentazione di *Electroplankton* da parte di Nintendo all'E3 e l'ancor più sorprendente collaborazione fra Jeff Minter e Microsoft?

"Il mio parere è che ci voglia un'esperienza ludica coinvolgente per convincere la gente a cacciare i soldi per giocarla sulla propria console", dice Randall. "Ci sono già milioni di persone che sfornano giocattoli musicali superdivertenti. Ogni giorno vedo post su blog dire: 'Provate questa roba pazzesca dove muovendo il mouse potete ottenere suoni ed effetti grafici'. Mi piacerebbe fare qualcosa che semplicemente permetta alla gente di essere creativa, ma so già che la gente non lo comprerebbe [ride]. Penso che la nostra missione sia di provare a farlo in un modo che segua le regole del videogioco piuttosto che dire: 'Ehi, è uno strumento creativo completamente libero!'. Perché c'è molta più gente che preferisce giocare piuttosto che essere creativa".

"In ogni progetto che cominciamo cerchiamo di trovare un modo per inserirvi delle specie di modalità remix: l'abbiamo dovuta eliminare da *Guitar Hero*, ma avevamo una modalità per improvvisare un assolo che era *quasi* fantastica", dice LoPiccolo. "Ci piace fare cose simili e vogliamo superare il fossato che divide gioco e creatività, ma quella non può essere la nostra priorità perché non ci si può aspettare che interessi alla gente. Loro vogliono salvare la principessa".

Prosegue Randall: "È stato davvero bello realizzare questi giochi che prendono le persone per mano e le guidano in una nuova esperienza. Riceviamo costantemente email da giocatori giovani che dicono: 'Adesso che ho giocato a *Freq* e *Amp* voglio diventare un musicista. Quale tastiera e drum machine devo comprare?'. È fantastico che abbiano avuto un assaggio di cosa potrebbero diventare e abbiano deciso di provarci. È stato incredibilmente gratificante per me". Pausa per qualche secondo. "Davvero, mi piacerebbe fare roba completamente libera e creativa".

LoPiccolo esplode in una risata: "Ma ci siamo già passati. Ormai siamo degli sviluppatori vecchi e stanchi".

Videogiochi

L'OPERA FANTASMA

Nonostante i numerosi posticipi, Blizzard ha gradito il lavoro di Swinging Ape su *StarCraft Ghost* così tanto da rilevare la società. Ma cos'ha di tanto affascinante questo gioco d'azione?

Le tavole rotonde con sviluppatori e giornalisti di differenti nazioni possono esordire in maniera imprevedibile, come ha potuto sperimentare **Steve Ranck** (ex-presidente di Swinging Ape e ora vicepresidente allo sviluppo su console per Blizzard) all'ennesima presentazione di *StarCraft Ghost*. La prima domanda rivolta da un giornalista d'oltralpe è infatti: "Come mai Blizzard non ha ancora cestinato il progetto?".

"Cestinare cosa? Ah, *Ghost*?", esita un Ranck visibilmente sorpreso. "Perché sapevamo che ci sarebbe voluto del tempo per svilupparlo adeguatamente. Per esempio, Nova [la protagonista] può mimetizzarsi: come realizzare adeguatamente un gioco in cui il giocatore può scegliere di essere invisibile?".

Questo interrogativo è solo uno dei dilemmi che attanagliano lo sviluppatore, senza considerare il livello di aspettativa che circonda il ritorno di Blizzard al mercato console. "Abbiamo imparato un sacco con *Metal Arms*", dichiara Ranck, "ma quello era uno shooter immediato, mentre *Ghost* è un gioco molto più sofisticato. È un progetto mastodontico, e il fatto che ci sia stato affidato quasi ci intimidisce, ma siamo tutti dei fan sfegatati di *StarCraft*: giochiamo all'RTS praticamente tutte le notti e ci piace tutto di quel mondo".

Estrapolare un gioco d'azione da un RTS già affermato non è una garanzia di successo: con *Command & Conquer: Renegade*, per esempio, Westwood non è riuscita a proporre alcuna innovazione e nemmeno il carisma della serie originale. Pertanto, anche se le precedenti iterazioni di *Ghost* suggerivano che fosse possibile realizzare un più che decente action game ambientato nell'universo di *StarCraft*, il team di Ranck ha dovuto lavorare duramente per creare delle mecca-

TITOLO: **STARCRAFT: GHOST**
SISTEMA: **PS2, XBOX**
PRODUTTORE: **BLIZZARD**
SVILUPPATORE: **INTERNO**
ORIGINE: **STATI UNITI**
RELEASE: **2006**

niche soddisfacenti che tenessero fede alla fonte d'ispirazione. "Una delle sfide più impegnative è stata quella di identificare con precisione cosa fosse *Ghost*", spiega. "Abbiamo sperimentato così tante differenti iterazioni che non ci credereste: con la sola capacità di mimetizzarsi, o con le varie modalità di visione, con la quantità di acrobazie in terza persona presenti... All'inizio ce ne dovevano essere un sacco, ma adesso il gioco è più... Immaginate gli elementi base di uno shooter davvero valido e aggiungete le abilità tipiche di un Ghost".

La peculiare capacità di Nova di rendersi invisibile è accompagnata da una modalità di visione potenziata e da un boost: la prima non solo permette di identificare i nemici attraverso ostacoli architettonici (utile per le più classiche delle sezioni stealth), ma ne espone anche i cuori, consentendo azioni di cecchinaggio chirurgiche. Il boost innesca un rallentamento del mondo di gioco, consentendo di eseguire rapide evasioni, oppure, passando alla visuale in soggettiva, di portare a segno devastanti attacchi frontali.

A prescindere dalla visuale o dalla modalità utilizzata, gli scontri sono sempre di una brutalità notevole, ma questo non ha completamente azzerato l'ironia dei designer di Blizzard: "*Ghost* è molto più serio di quanto fosse *Metal Arms*, dove potevamo scherzare su tutto e farla comunque franca. Ma c'è un sacco di humour nero in *StarCraft*", dice Ranck. Una delle tattiche preferite dallo sviluppatore consiste nel passare una pattuglia in modalità invisibile, piazzare delle tripmine sull'interruttore dell'allarme e quindi farsi scoprire per innescare una reazione esplosiva. In una fase successiva, il comando di uno SCV (Space Construction Vehicle, un esoscheletro per il trasferimento di carichi pesanti) permette di afferrare e lanciare sfortunati soldati. "I Terran lavorano in condizioni molto rischiose", sospira Ranck.

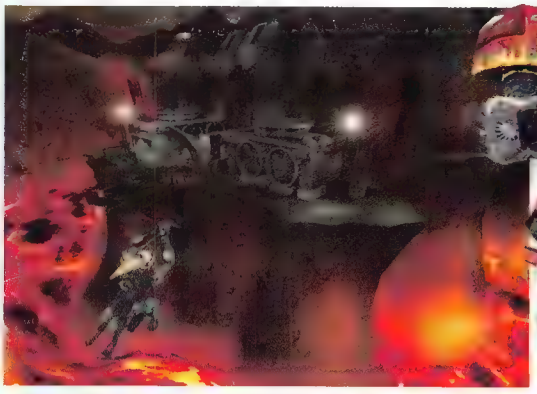
Come richiesto dal materiale d'ispirazione, i Terran sono solo uno degli ostacoli per Nova, che si trova a fronteggiare anche le spaventose mutazioni Zerg e i monastici guerrieri Protoss. Ogni creatura va affrontata con la strategia opportuna in virtù delle rispettive caratteristiche: le pattuglie dei Terran trasportano inibitori dell'invisibilità a corto raggio, uno Zerg 'fiuterà' la presenza dell'intrusa e cercherà di stanarla con foga predatoria, mentre i poteri di Nova dovranno vedersela con le analoghe abilità psioniche dei Protoss.

Con solo una missione basata sui Terran a dimostrare la modalità singleplayer, tocca a quella multiplayer (rifatta da zero dopo l'acquisizione di Swinging Ape) esprimere la varietà di *Ghost*. Le sue schermaglie otto-contro-otto appaiono inizialmente soffocanti, una tempesta di fuoco individuale resa ancora più confusa dalle rocambolesche evoluzioni, più o meno intenzionali, dei veicoli che attraversano il campo di battaglia. Ma al crescere della coesione tattica, con la fanteria che prende possesso delle torrette in prossimità dell'ingresso delle basi e i cecchini Ghost che si occupano dei marine armati fino ai denti, diventa subito chiaro che questo non è solo un RTS senza la S. "Abbiamo lavorato duramente per assicurarci che il multiplayer si basi sul lavoro di squadra e che non ci possa essere alcun eroe solitario in grado di determinare l'esito della partita", dice Ranck. "Abbiamo dovuto

I bersagli inconsapevoli e non corazzati possono essere eliminati con un calcio e una torsione del collo, ma contro le unità pesanti (sopra) serve ben più di una elementare conoscenza delle arti marziali

"Abbiamo lavorato duramente per assicurarci che il multiplayer si basi sul lavoro di squadra e non ci sia un eroe solitario"

Giocare al gatto col topo con un Terran significa attirare l'attenzione di un'intera squadra. Per sconfiggerlo si può usare l'invisibilità, le acrobazie, il fuoco in corsa o attaccare una mina adesiva al suo visore



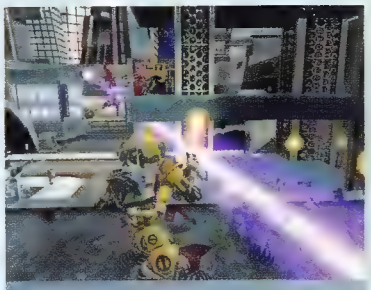
Ghost e fanteria Terran possono guidare un veicolo sia in singolo che in multiplayer, ma un Ghost in modalità invisibile può altresì salire a bordo di un mezzo nemico e assumerne il controllo dopo averne eliminato l'autista. Come nell'RTS, i Ghost sono anche in grado di sparare colpi 'paralizzanti', in grado di bloccare temporaneamente i veicoli (con risultati disastrosi per quelli aerei)

depotenziare il Ghost in multiplayer, altrimenti i giocatori avrebbero voluto impersonare sempre quello".

Il che non è totalmente vero, dal momento che ogni singola unità, arma o veicolo è tanto gratificante da vedere quanto da governare. Ogni azione risulta a suo modo appagante: la gentile derapata dell'hoverbike Vulture, la tensione che separa l'innesco dal lancio di una granata, la folle velocità e le virate strette di un'unità corazzata in corsa. "I nostri personaggi hanno migliaia di parametri e lavoriamo su ciascuno finché non ci sembra perfetto. Penso che ci siamo molto vicini", dice Ranck. "Tutte le nostre decisioni in sede di design vengono influenzate dall'RTS, ma ovviamente cerchiamo di andare oltre, dato che le medesime regole non funzionano in 3D".

Il momento topico della presentazione di *Ghost* è stato indubbiamente la rivelazione che sia la razza degli Zerg che quella dei Protoss saranno selezionabili in multiplayer: una caratteristica che invoglia ad adottare strategie di gioco differenti e a mettere alla prova il bilanciamento di cui vanno tanto fieri in Blizzard. Il fronte degli Zerg è pronto per il test, e affrontarlo dalla prospettiva dei Terran ricorda l'intimidatorio anti-tatticismo delle 'ondate Zerg' sperimentato negli RTS, sebbene qui il massacro si consumi su scala ridotta. "Credo che sia più facile giocare con un team di Zerg: sono più potenti se si muovono in gruppo e praticamente non devi neanche mirare. Basta puntare il nemico e cominciare a mordere e graffiare per colpire qualcosa", osserva Ranck. Come nei match Terran-contro-Terran, quando le forze Terran agiscono di concerto si dimostrano più resistenti alle ondate di Zerg, ma un timer di respwan 'globale' per le unità Zerg (rispetto a quello individuale per ogni Terran) assicura che una nuova ondata sia sempre in 'produzione'. Questo 'caos ragionato' ispira fiducia circa l'implementazione della terza razza, e soprattutto dimostra che la diversità caratteriale è tanto marcata quanto quella estetica.

Se da un lato l'entusiasmo e l'intelligenza che caratterizzano *Ghost* dovrebbero soddisfare tutti i fan di Blizzard (ad eccezione forse di quelli dichiaratamente allergici alle console), dall'altro il suo impatto potrebbe essere altrettanto forte anche su chi non a mai giocato ad un titolo della casa americana (non solo a *StarCraft*). Al di là del franchise, infatti, *Ghost* ha il suo miglior alleato in un team di sviluppo votato al raggiungimento dello standard elevato che si è imposto. "Questo progetto è un sogno", dice Ranck. "È azione, è sci-fi, è *StarCraft*, è Blizzard... Da un lato è una responsabilità immensa, ma dall'altro è proprio quello che abbiamo sempre voluto fare".



MOST WANTED

[illegible] di [illegible] Blizzard per sei anni, occupandosi di titoli come Thunder e Cruis'n USA. "Avevo sempre voluto mettere in piedi la mia casa, ma sentivo di non saperne ancora abbastanza. Poi ho incontrato un paio di persone in Midway proprio quando l'industria dei coin-op stava morendo. Ci siamo detti che valeva la pena tentare. Ad essere sinceri, non avevamo nessun progetto. Avevamo un paio di idee, ma zero codice, zero motori, zero game design: abbiamo finito per lavorare per un altro sviluppatore ancora per un anno, anche se fremevamo per lavorare in proprio. Quei dodici mesi ci hanno permesso di reggerci sulle nostre gambe e cominciare quello che sarebbe poi diventato *Metal Arms*". Pensato inizialmente per essere un titolo sci-fi nei panni di un bounty hunter, il team ha scoperto che giochi simili erano già in sviluppo altrove e ha deciso di concentrarsi sul suo mondo robotico. "Abbiamo firmato un contratto con Sierra e siamo passati da sette a 23 dipendenti. Appena prima di firmare, Blizzard ci aveva contattato per realizzare la versione PS2 di *Ghost*, ma abbiamo deciso di puntare su *Metal Arms*. È stato parecchio divertente: credo che se avessimo avuto altri cinque mesi a disposizione, sarebbe venuto fuori un titolo a cinque stelle. Ma è servito ad attirare nuovamente l'attenzione di Blizzard". Non vi siete mai pentiti di aver rinunciato ad essere una casa indipendente per venire acquisiti da Blizzard? "Ma state scherzando? È Blizzard!", risponde Ranck ridendo. "È stata un'esperienza surreale per tutti noi: stavamo lavorando tranquillamente, realizzando giochi e divertendoci, e a un certo punto Blizzard vuole comprarci. La nostra metodologia di sviluppo si amalgamava alla perfezione con la loro, basata sulla realizzazione infinite iterazioni finché il gioco non funziona davvero. Come piccoli sviluppatori indipendenti non avevamo sempre quell'opportunità, dato che dovevamo rispettare le deadline e portare a casa i soldi. Abbiamo preso due piccioni con una fava. È perfetto".

Le unità sono qui illustrate su scale differenti (la mostruosa Hydralisk è ben più possente di un soldato Terran), ma danno una dimensione della cura riposta da Blizzard nella loro caratterizzazione

Gli imprendibili

Dopo la sbandata di *Driver 3*, Reflections [illegible] a controsterzare e rimettersi in carreggiata

Pochi eventi suscitano un astio paragonabile a quello di un gioco mediocre che ottiene un eccellente risultato commerciale. Fra questi, ancora meno sono i prodotti che denunciano una discrepanza fra l'opinione della critica e il venduto quanto quella innescata dal terzo *Driver*. Al di là dei bug, del sistema di controllo fallato o degli spietati obiettivi delle missioni, è stato il marketing aggressivo del publisher Atari, assieme al pertanto inevitabile successo del gioco, a provocare indignazione.

A due anni di distanza, l'eco di *Driver 3* non si è ancora spenta: insieme a *Enter the Matrix* e *Tomb Raider: The Angel of Darkness*, il gioco è entrato a far parte del 'trittico della disgrazia' della sesta generazione videoludica. Per di più, la prima occasione per gli sviluppatori di Reflections di redimersi è rappresentata dal seguito del gioco. Ma in attesa della sua uscita, vale la pena chiedere al suo producer, **Gareth Edmonson**, se ritiene che l'accoglienza a *Driver 3* sia stata troppo severa.

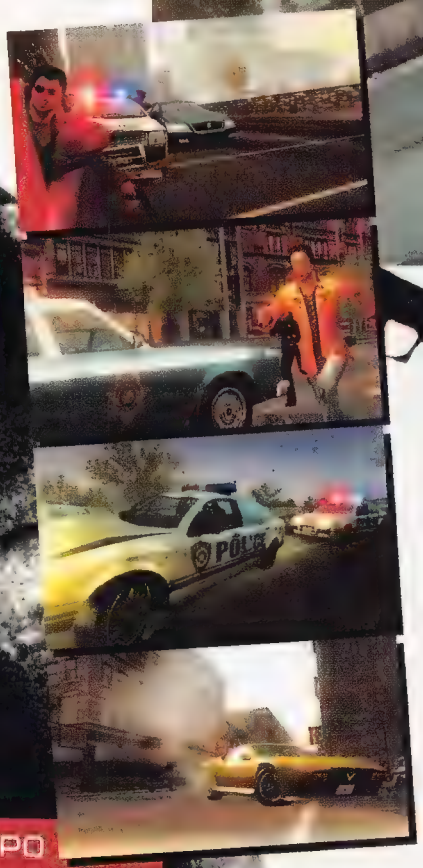
"Be', è ovviamente difficile rispondere a questa domanda perché i commenti sono stati vari, alcuni molto onesti, altri meno. Prendiamo atto che ci fossero delle cose sbagliate, cose che avremmo dovuto realizzare meglio. Ma c'è stata anche una grande abbondanza di pareri del tipo 'concentriamoci solo su quei difetti': molte persone non sono riuscite a giudicare il gioco con obiettività. Ci sono stati alcuni [punteggi positivi]: in Europa abbiamo totalizzato una media voto di 72% o simile. Gli americani sono stati più severi e qualche rivista in Europa ha colpito molto, molto duro. Ma non era il gioco che avrebbe dovuto essere".

E di sicuro *Driver 3* non era nemmeno il gioco con cui Reflections (ubicata negli ultimi piani di un palazzo a Newcastle, in cima a una vertiginosa scala a chiocciola) poteva rispondere agli ex-colleghi di Psygnosis, quei DMA Design oggi conosciuti come Rockstar North. The Driver, una delle missioni peggio riuscite di *GTAIII*, era una colpo basso indirizzato all'addome degli autori di *Shadow of the Beast*, la cui risposta si è concretizzata in Timmy Vermicelli, il personaggio segreto di *Driver 3* che il giocatore doveva uccidere per dieci volte al fine di sbloccare una serie di modalità segrete. Come in una vera faida, Rockstar ha rispedito la palla al mittente, prendendo di mira Tanner e il team rivale in una cut-scene durante le prime fasi di *San Andreas*.

"Non ci siamo mai preoccupati troppo di *GTA* fino a *GTAIII*", osserva Edmonson. "Era divertente, ma sembrava (non so quanto questo sia vero o meno) una sorta di produzione budget. Ovviamente quando abbiamo visto *GTAIII*, abbiamo esclamato: 'Cavolo, hanno fatto un ottimo lavoro'. Non c'è nessun dubbio su ciò che sono riusciti a fare.

TITOLO: **DRIVER: PARALLEL LINES**
SISTEMA: **PS2, XBOX**
PRODUTTORE: **ATARI**
SVILUPPATORE: **REFLECTIONS**
ORIGINE: **INGHILTERRA**
DATA D'USCITA: **MARZO**

Le sezioni a piedi sono state riviste: una semplice combinazione di lock-on e movimenti analogici assicura velocità e affidabilità. I potenziali bersagli vengono identificati da reticoli di mira che s'illuminano indicando in quale direzione muovere lo stick



2° TEMPO

Al di là del suo inaspettato potenziale, la più grossa sorpresa di *Parallel Lines* è rappresentata dalla sua doppia ambientazione temporale. Come si può già intuire da un paio di foto in queste pagine, alla New York anni '70 si affianca uno scenario più contemporaneo. Impossibile scendere nel dettaglio senza svelare particolari rilevanti della trama, ma il salto nel nuovo millennio (con tanto di auto, strade e personaggi 'aggiornati') è il risultato di un colpo di scena alla Tarantino. Ovviamente la differenza di comportamento fra le auto sportive di oltre trent'anni fa e quelle delle odierne berline e supercar è considerevole, così come il contrasto fra il decadimento urbano della vecchia NY e il glamour cosmopolita di quella attuale.

"La caratteristica principale che avevano implementato era una tipologia di gioco basata su una città aperta, dove andare ovunque e fare ogni cosa. Ma il loro obiettivo non sono mai state le auto. Lo era quello di *Driver*, e avrebbe dovuto esserlo anche quello di *Driver 3*, ma per diverse ragioni non è stato così. Ecco perché con questo gioco l'obiettivo è quello di tornare dietro al volante".

Nel corso degli anni la serie ha deviato parecchio dal percorso tracciato dal primo *Driver*, sbandando a più riprese con esperimenti come le sezioni a piedi e la modalità 'cinematografica'. Eppure Reflections sembra ancora nella posizione di potersi assumere qualche rischio e provare più di una soluzione originale: *Driver* rimane infatti un franchise di serie A, sostenuto dal suo publisher con l'appropriato vigore e, si direbbe, inattaccabile in termini di vendite. Ma come si spiega la sua popolarità malgrado i cambiamenti e i passi falsi di cui è stato vittima?

"Innanzitutto ogni episodio ha venduto un sacco", afferma Edmonson. "Anche *Driver 3*. La peculiarità della serie è che riporta alla mente di un sacco di persone gli inseguimenti automobilistici dei film di Hollywood, cosa che *GTA* non fa. Ha sempre avuto un'impronta anni '70, anche se non troppo marcata in *Driver 3* (che è più simile a una produzione di Michael Mann). Ambientare *Parallel Lines* negli anni '70 è stata quindi una decisione molto semplice da prendere".

Il quarto episodio cerca di catturare nuovamente quello spirito che ha abbandonato la serie quando ne aveva probabilmente più bisogno. Per questo motivo, anziché proporre un mix poco coeso di metropoli differenti, il prossimo *Driver* si sviluppa esclusivamente per le strade di New York, scenario che ha ospitato pellicole cult come 'Il Braccio Violento della Legge' e, soprattutto, le sequenze automobilistiche del quasi omonimo film di Walter Hill, 'Driver L'Imprendibile' (1978). Proprio come il Ryan O'Neal di quest'ultimo, il protagonista di *Parallel Lines* non ha nome, ed è conosciuto solo come TK, acronimo di The Kid. I sobborghi infestati di sporcizia sono riprodotti fedelmente (Edmonson descrive la New York di quegli anni come "una latrina assoluta") e nella sua dimostrazione per le vie della città non può mancare la classica pila di rifiuti che esplode travolta da una vettura in corsa.

Sebbene le premesse del gioco siano entusiasmanti (il che costituisce già di per sé una sorpresa), è la dimostrazione di Edmonson a lasciare un alone di stupore. Il producer gioca a quello che è presumibilmente il progetto più importante degli ultimi anni per la sua società come se l'avesse appena comprato in negozio, tuffandosi in mezzo al traffico e ai vari ambienti di gioco senza quella cautela con cui gli sviluppatori sono soliti dimostrare i propri titoli in via di sviluppo. Questo la dice lunga sulla confidenza riposta dal team nel lavoro svolto negli ultimi due anni. Per la stanza viaggiano frasi come 'divertimento veloce, semplice e immediato' facilmente supportate dall'agilità con cui le muscle car si destreggiano durante le missioni del gioco.

Quasi tutti gli sviluppatori di racing game odierni hanno qualche nome enfatico per definire il proprio modello di guida: come descriverebbe Edmonson quello di *Parallel Lines*? "È decisamente cinematografico", dichiara. "Il sistema di controllo è molto realistico, ma abbiamo inserito un sacco di trucchetti per ottenere delle derapate colossali e per dargli un po' più di pepe".

Il producer Gareth Edmonson posa di fronte a confezioni e memorabilia varia di *Driver*, serie su cui ha sempre lavorato in prima persona

È probabile che Edmonson non sia molto lieto di rispondere a domande inerenti a *Driver 3* (il fratello e co-fondatore dello studio, Martin, gli ha lasciato quest'incombenza subito dopo il lancio del gioco), ma l'uscita di *Parallel Lines* non gli lascia molta scelta. In fondo questo è pur sempre il nuovo titolo di Reflections. Molti degli interrogativi che gli si potrebbero porre trovano risposta osservando il gioco in azione. Si tratta di un ritorno ai principi base della serie? Sì. È un titolo mass market? Sì. È divertente? Ancora sì. Corregge i difetti del prequel? Be', a questo può rispondere solo Edmonson...

"C'erano alcune cose sbagliate l'ultima volta", ammette. "La natura del gioco faceva sì che fosse abbastanza lineare all'interno del suo mondo aperto e c'erano delle restrizioni tecnologiche a cui dovevamo sottostare (in particolare per quanto riguardava aspetti come l'inseguimento di altre auto) che hanno fatto sì che dovessimo 'imbrogliare' quando si trattava di inseguire una macchina a breve distanza. Cose come gli impatti con lampioni e simili: si trattava di decisioni di design, anche se probabilmente poco felici. Pensavamo che se nella realtà ci si schianta contro un lampione non lo si abbatte, quindi ci siamo avventurati più verso il realismo con quel gioco.

"Con *Parallel Lines* ci siamo detti: 'Concentriamoci sul gameplay'. Stavolta dobbiamo assicurarci di non frustrare il giocatore concentrandoci troppo sul realismo e, come avete visto, ora potete distruggere praticamente tutto. I marciapiedi sono realizzati in modo da non rallentare troppo il giocatore: diciamo abbastanza per provare a farlo tornare in strada. Il resto del casino è lì semplicemente perché... bè, perché è divertente avere del casino e poterci guidare proprio in mezzo".

Per quanto poco originali, le dichiarazioni di Edmonson lasciano piuttosto tranquilli, così come la prova su strada della versione alpha negli studi di Reflections, curiosamente non accompagnata dai soliti 'Ricordate che abbiamo ancora qualche mese per lavorare sul gameplay' e 'Tenete presente che questa è una versione preliminare' che affiancano di solito questo tipo di dimostrazione. La possibilità di provare *Parallel Lines* su diverse build evidenzia un frame rate ancora saltellante, ma anche un modello fisico, un sistema di controllo e una regia virtuale decisamente superiori a quanto ipotizzato prima di giungere a Newcastle. Quanto sarà difficile avere un frame rate accettabile nella versione finale, considerata la scelta di sviluppare questo *Driver* su sistemi della 'vecchia generazione'?

"Il problema con giochi come questo, soprattutto con qualcosa come *Driver*, dove ci sono un sacco di routine fisiche continuamente all'opera", spiega Edmonson, "è che può diventare imprevedibile. Vuoi avere una ragionevole densità di macchine e vuoi che abbiano un bel aspetto, perciò devi considerare i soliti compromessi. Ma poi ti ritrovi con dei momenti in cui c'è un ingorgo e un paio di auto ci si schiantano inaspettatamente, e tu ti ritrovi a volarci sopra con quattro auto della polizia alle calcagna. Se prendessi quello come riferimento per non perdere mai un frame, ti ritroveresti a dover compromettere il 95% del gioco.

"Siamo assolutamente determinati a farlo girare in maniera fluida e a non avere cali per la maggior parte del tempo, ma non possiamo prevedere ogni cosa. È tutto basato sull'IA, perciò non possiamo prevedere tutto: può capitare che un'auto commetta un errore e allora ti ritrovi con tutti questi calcoli fisici da eseguire contemporaneamente. Abbiamo delle soluzioni per ovviare alla cosa, ma non per ogni eventualità".

MOST WANTED

Edmonson ritiene che il 30/40% del tempo di gioco in *Parallel Lines* verrà speso nel completamento di diverse missioni secondarie. Gran parte del team è ora al lavoro unicamente alla ricerca di nuove idee in questo senso e, per quanto interamente opzionali, la varietà di upgrade disponibili nei negozi di ricambi rende piuttosto chiaro lo scopo di queste missioni. Ogni auto, moto e mezzo pesante può (e a volte deve) essere potenziato per conservare il vantaggio sui veicoli delle forze dell'ordine. Spoiler, NOS e sospensioni più performanti sono disponibili, insieme ad una serie di circuiti su cui testare l'efficacia delle modifiche effettuate. Stando agli sviluppatori, le supercar possono essere elaborate fino a renderle più veloci dei razzi. E questo senza che il motore di gioco denunci un evidente affaticamento.

mezze notizie che hanno riguardato quest'argomento, quanto spazio lascia Atari ai propri sviluppatore?

"L'aspetto commerciale è sempre presente", dice Edmonson, "ma questo rientra anche nelle responsabilità di uno sviluppatore. Tutti i publisher mettono pressione ai propri sviluppatori perché finiscano i giochi in tempo, e Atari non fa eccezione. Non abbiamo il lusso di poter dire 'è pronto quando è pronto': lo possono fare pochissimi sviluppatori. Il segreto è quello di realizzare il miglior gioco possibile con il tempo a propria disposizione.

"Dobbiamo assicurarci di non frustrare il giocatore concentrandoci troppo sul realismo e, come avete visto, ora potete distruggere praticamente tutto"

Date queste considerazioni, sembra che non sia per una questione di tempi di sviluppo che *Parallel Lines* su PS2 non abbia un frame rate perfetto (la versione Xbox pare avere meno problemi da questo punto di vista, oltre a vantare geometria, texture e specular map superiori), così come appare chiaro che non sia stata una deadline troppo stretta la causa di tutti i problemi di *Driver 3*. Ma a dispetto di tutte le chiacchiere e le

"Direi però che stavolta siamo molto più in forma: abbiamo avuto una massiccia riorganizzazione interna e abbiamo modificato un sacco di processi. E adesso siamo molto più concentrati su ciò che vogliamo ottenere. Non vogliamo ritrovarci nella situazione passata in cui abbiamo dovuto cambiare elementi importanti man mano che procedevamo [nello sviluppo]: anche se stiamo cambiando qualcosa attualmente, si tratta di meri effetti grafici piuttosto che di componenti fondamentali del gameplay".

Ipotizzando che *Driver*, grazie all'appeal della serie e a un quarto episodio all'altezza del blasone dei suoi autori, faccia ancora centro in termini di vendite, quali idee vorrebbe portare avanti Reflections per far evolvere quel genere basato sul free-roaming e sulla guida spericolata che ha visto proprio in questa serie e in *GTA* i suoi alfieri? Sarebbe esagerato aspettarsi qualcosa di più di un incremento del realismo?

"Credo che ci sia da fare molto più di quello", dice Edmonson. "Una cosa che abbiamo fatto con questo gioco, ad esempio, è stata azzerare i caricamenti. Non sembra niente di eccezionale, ma in realtà è un problema abbastanza complesso, e la ragione per farlo è puramente di giocabilità perché fa sì che il giocatore sia sempre in azione. Come innovazione è relativamente minuscola, ma siamo alla fine del ciclo vitale di PlayStation2 e possiamo cercare di fare questo genere di cose.

"Dateci più potenza", aggiunge poi coi un sorriso, "e penseremo anche a qualcos'altro".

VUOI CONOSCERE TUTTO SUL MONDO PLAYSTATION ?

SOLO €4,50!

[E per solo €1 in più...]

PSM DVD

Il DVD Video con i filmati dei migliori giochi PS2 e PSP.

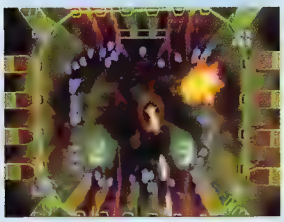
Future MEDIA WITH PASSION

Review

Giochi di parole e numeri

I più giocati

Mutant Storm Reloaded



A tre mesi dal lancio di 360 infuria ancora la polemica per stabilire quale sia lo shooter migliore fra questo o *Geometry Wars*. Fossero sempre questi i problemi dei videogiocatori...
360, MICROSOFT

Dragon Quest VIII

Qualsiasi possano essere le vostre preferenze in ambito RPG (o di videogiochi in generale) è davvero impresa ardua rimanere impassibili di fronte al (capo)-lavoro partorito da Level 5.
PS2, SQUARE ENIX

Trackmania Nations

Nations prende semplicemente la fisica e il track design fuori di melone tipici della serie e li rinchiude in una struttura incentrata sull'agonismo online. Una droga. Gratuita.
PC, NADEO

Rivoluzione portatile

Gli eredi di *Tetris* riempiono il vuoto

Nessuna console casalinga è mai riuscita ad ottenere il successo e l'impatto su scala mondiale vantati dal Game Boy. Sarà in grado la nuova generazione di portatili ad emulare il proprio illustre predecessore?

Come immaginavate il futuro del videogioco? Caschetti per la realtà virtuale? Televisori da 100" con casse integrate nel divano? Impianti collegati direttamente al nervo ottico? Qualunque fossero le vostre fantasie, è quasi certo che non immaginaste un futuro fatto di versioni migliorate del primo Game Boy. Eppure, sono proprio i portatili a dominare il mercato in questo periodo storico a cavallo fra una generazione e la successiva delle console da casa.

Tradizionalmente questo compito spettava al PC, pronto a sfornare titoli maestosi mentre la vecchia generazione iniziava a boccheggiare e quella nuova muoveva i primi passi, ma il settore è in un periodo di riflessione, con gli sviluppatori consapevoli di quanto sia difficile assicurare profitti con progetti monoformato. E così è toccato a due portatili farsi avanti e riempire il vuoto che separa dall'avvento di Revo e PS3, e dalla piena fioritura di 360.

In Giappone il DS continua ad essere un fenomeno senza precedenti, e se nelle settimane prenatalizie i negozi sono riusciti a piazzare circa mezzo milione di unità a settimana, le vendite continuano ad essere stellari anche nei primi mesi del 2006. Titoli come *Tamagotchi Corner Shop* e *Brain Training* vantano un successo di pubblico assoluto, permettendo a Nintendo di dominare le classifiche di vendita del software come difficilmente si era più visto dal periodo del NES. E a Occidente, pur non disponendo di una softeca così eclettica, la macchina continua a generare proseliti.

Se il successo commerciale di PSP era dato già per scontato, la macchina di Sony doveva dimostrare sul campo di essere una vera PS2 portatile (e titoli come *Burnout Legends* non dovrebbero lasciare molti dubbi) e, soprattutto, di poter garantire un parco titoli non dominato esclusivamente da pigre conversioni. Il 2006 potrà dare una risposta definitiva a quest'interrogativo, ma per il momento l'arrivo di titoli originali e stilosi come *Exit* fanno germogliare una piccola speranza in questo senso.

È davvero così sorprendente il successo di DS e PSP? Pur discendendo da origini umili, i due portatili incarnano tutti i fondamenti del gioco moderno: sono personali, portatili, sociali, connessi e hanno fatto di tutto per aiutare la gente a rimuovere i propri preconcetti verso il videogioco e a provare nuove esperienze. Più che un periodo di transizione, questo potrebbe essere un preludio al futuro che vi

102 **Black** PS2, XBOX
104 **Dead Or Alive 4** 360
106 **Onimusha: Dawn of Dreams** PS2
108 **Kingdom Hearts 2** PS2
110 **Metal Gear Solid 3 Subsistence** PS2
112 **Rogue Galaxy** PS2
114 **Ryu Ga Gotoku** PS2
116 **TOCA Race Driver 3** PC, PS2, XBOX
118 **Sega Rally 2006** PS2
119 **Full Auto** 360
120 **Tourist Trophy** PS2
121 **Ikusagami** PS2
122 **Rule of Rose** PS2
123 **Trapt** PS2
124 **Gauntlet: Seven Sorrows** PS2, XBOX
125 **24: The Game** PS2
126 **Guitar Hero** PS2
127 **Key of Heaven** PSP
128 **Mario & Luigi Partners in Time** DS
129 **Phoenix Wright** DS
130 **Boku no Watashi no Katamari Damacy** PSP
131 **Animal Crossing Wild World** DS
132 **Exit** PSP
133 **Lemmings** PSP

Il criterio di valutazione di **Videogiochi** adotta una scala che va da uno a dieci, senza mezzi punti. I voti corrispondono generalmente ai seguenti aggettivi: uno: atroce, due: indegno, tre: deprimente, quattro: scarso, cinque: mediocre, sei: sufficiente, sette: buono, otto: ottimo, nove: eccellente, dieci: rivoluzionario

BLACK

SISTEMA: PS2, XBOX (VERSIONE TESTATA) VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: EA SVILUPPATORE: CRITERION VOTO: 7 SU 10

Repulisti

Black racconta la storia del Sgt. Keller, membro di una squadra antiterrorismo americana alle prese con l'epurazione di un suo ex-agente vendutosi ad un'organizzazione terroristica nota come la Settima Ondata. L'intera vicenda è vissuta come un flash-back, il cui dipanarsi viene progressivamente esplicato dai filmati pre-missione. Questi ultimi, girati con una certa perizia, riescono a interessare al di là della convenzionalità della storia. Nel corso delle fasi giocate, inoltre, avrà modo di farsi notare anche l'efficace colonna sonora di Michael Giacchino, che oltre a godere di un ottimo timing, è piacevolmente distante dalle classiche fanfare da action movie che solitamente accompagnano questo genere di esperienze.

Black è un gigantesco bidone. Ma forse non il bidone come tradizionalmente lo si intende: più simile ad un barile. La parola 'barile' per i videogiocatori ha un'unica accezione riconosciuta, concernente quell'oggetto che, all'interno di un videogioco, se colpito esplode. Solitamente è rosso, disposto dal level designer in base a criteri che sfidano le regole auree di ogni buon geometra, se non proprio il buon senso. Quando un nemico incautamente vi si avvicina, il videogiocatore associa immediatamente la prossimità nemico-bidone ad una nuova ed intuitiva opzione tattica: il bidone viene colpito, il bidone esplode. Il nemico viene sconfitto, la Democrazia trionfa.

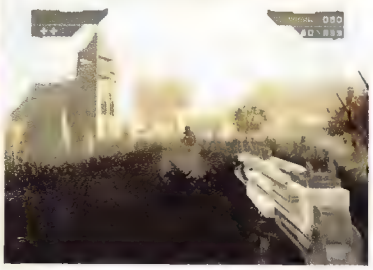
Black è un bidone, nel senso che il suo intero ambiente di gioco è concepito per sprigionare potere vulnerante, per costituire una subweapon costantemente attivata. Il mitologico barile rosso, di volta in volta prende le sembianze di una scatola, di una macchina col pieno di benzina, di una mina terrestre o di un box di munizioni. Le esplosioni maggiori riducono al silenzio i nemici entro un considerevole raggio, suggerendo immediatamente all'utente quale sia la chiave di lettura di un gioco che poteva, fino a quel momento rivelatorio, sembrare frenato da alcuni imbarazzi. Ad una prima analisi i nemici manifestano un modello di danneggiamento alla Stallone prima maniera, resistendo stoicamente sotto un'autentica pioggia di colpi, e concedendo il liberatorio frag solo di fronte ad un ineludibile headshot. Si parla, per dare un concreto raffronto, di una decina di colpi di fucile al petto, esplosi da breve distanza, ovvero l'unica in grado di garantire una certa precisione nel tiro automatico.

Dato il non trascurabile numero di nemici costantemente coinvolti negli scontri e le spesso notevoli distanze di ingaggio, il giocatore non tarda a capire che non è solo mirando alla testa che potrà uscirne vivo. Dal momento stesso in cui avrà luogo quest'imprescindibile intuizione, egli non ragionerà più in termini di amici o nemici, ma in termini di agenti e reagenti. Obbiettivo del giocatore sarà sfruttare a suo vantaggio le reazioni a catena innescabili nell'ambiente che lo circonda, risolvendo a suo favore scontri e battaglie che sono al di là delle possibilità del suo mero piombo.

La maggior parte di queste fenomenologie distruttive, ad ogni modo, conserva una semplice finalità estetica. Va dato atto a Criterion, già gotha delle devastazioni automobilistiche con *Burnout*, di aver valorizzato come nessun altro una componente (la reazione dell'ambiente ai combattimenti) trattata dall'industria con una certa ottusa sufficienza. La memoria torna a *Red Faction*, al motore GeoMod e alle sue promesse di strutture abbattibili, muri sfondabili, lastre perforabili, ambienti modificabili (in senso sottrattivo). Il concetto era 'crea da solo il tuo percorso': speranze forse troppo ottimistiche, e comunque in massima parte deluse, delle quali nel gioco di Criterion in fondo non si scorge che un timido fantasma. Al di là della Tattica del Barile descritta poc'anzi, *Black* limita le ambizioni pionieristiche, asservendo le facoltà demolitorie all'unica funzione, quella coreografica, che si può ragionevolmente pretendere dalla generazione di hardware su cui è stato programmato.

Se è però innegabile che la promessa riguardante il gioco dove 'tutto può essere distrutto' può aver creato delle false aspettative, va tuttavia sottolineato che il giocatore, nel bel mezzo di una sparatoria furibonda, tra vetri in frantumi, colonne ridot-

Una parte dei materiali esplosivi sono disposti vicino a grandi vetrate o strutture abbattibili, seducendo il giocatore con la prospettiva di innescare reazioni catastrofiche senza soluzione di continuità



Black non è certo il tipico gioco che premia una condotta discreta. Nondimeno al giocatore la possibilità non è negata, data la presenza di armi silenziate e il limitato grado di scripting delle reazioni nemiche

Completare il gioco in modalità hard porta allo sbloccaggio delle 'armi d'argento', dotate di munizioni infinite. Facile intuire come la conseguenza ludica di ciò sia l'abbandono di ogni ritegno o cautela, e l'erogazione costante di proiettili roventi su tutto ciò che si muove (o ha smesso da poco di farlo)

È sempre cosa saggia tenere d'occhio gli edifici e le strutture soprastanti: non è raro che nemici assai pericolosi (dotati ad esempio di RPG) si nascondano dietro qualche finestra in attesa di un bersaglio

te a torsoli contorti e una nevicata di calcinacci, potrebbe benissimo riconsiderare le sue aspettative alla luce dell'innegabile spettacolarità del cocktail preparato da Criterion.

Scatenare una raffica di mitragliatrice, in *Black*, genera infatti una gustosa varietà di reazioni ambientali, sempre diverse a seconda del materiale colpito, e a cui è sempre associato un peculiare ed appagante effetto sonoro. La casa di un artificiere napoletano nel periodo di Capodanno, se sottoposta ad analogo stimolo, non sarebbe in grado di manifestare reazioni più convincenti. Più aggressiva sarà la condotta del giocatore, più l'ambiente di *Black* improvviserà il suo rombante sottofondo, in una sorta di jam session demolitoria che a tratti restituisce davvero una piacevole sensazione di onnipotenza.

Black non presenta inoltre imperfezioni di rilievo, e vanta una qualità visiva e (soprattutto) sonora certamente al di sopra della media. L'azione è incessante, vibrante, soddisfacente. La campagna tuttavia è di durata alquanto breve e l'incomprensibile mancanza di una modalità multigiocatore farà probabilmente sì che *Black* veda esaurita la sua utilità nel giro di alcuni giorni: non mancano certo armi e modalità sbloccabili, ma il loro ottenimento richiede un impegno probabilmente eccessivo rispetto a quello che un'utenza ormai abituata allo scontro in rete può essere disposta a dedicare.

A questo inevitabile appunto circa la longevità vanno aggiunte altre considerazioni che nel pieno di una raffica di M249 tendono a passare in secondo piano, ma la cui evidenza, a mente fredda, diviene ineludibile: il divertimento offerto da *Black* è indubbiamente epidermico, e si basa sull'abilità di Criterion di ricoprire con questa esplosività coreografica una struttura di gioco che di innovativo ha poco o nulla. I nemici non denunciano particolare varietà e intelligenza, mentre i compagni del giocatore (evidentemente inseriti per esigenze narrative) sono inutili a tal punto da rappresentare un semplice fastidio nell'individuazione della prossima minaccia da abbattere. L'impossibilità di interagire con qualunque oggetto, fosse anche una porta da aprire, restituisce inoltre una palpabile sensazione di obsolescenza. Collocare questa caratteristica all'interno di una tendenza stilistica arcaizzante alla *Serious Sam* è una forzatura: la sensazione è che Criterion, impegnata com'era ad allestire i suoi mortaretti, si sia dimenticata di adeguare il suo prodotto ad alcuni requisiti minimi di uno sparatutto contemporaneo, o non l'abbia ritenuto importante. Lo spettacolo pirotecnico, avrà pensato Criterion, farà dimenticare al giocatore le sue abituali esigenze concernenti interazione, modalità multiplayer e via dicendo. Il ragionamento è accettabile, a patto che il giocatore, fermandosi un attimo a riflettere, non si ricordi improvvisamente di quelle sue esigenze.

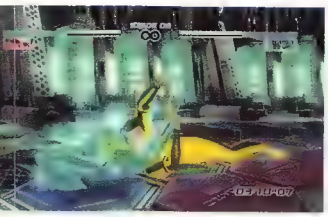
Black può indubbiamente divertire, ma non lo può fare molto a lungo. Può indubbiamente sorprendere, ma solo a patto di lasciarsi distrarre. *Black* non è dissimile da un grosso fuoco artificiale: compiacerà l'occhio con le sue scintille e l'orecchio con i suoi scoppiettii, ma di lui, già il giorno seguente, potrebbe non rimanere che l'involucro lacerato di un petardo ormai esploso.

> La casa di un artificiere napoletano a Capodanno, se sottoposta ad analogo stimolo, non sarebbe in grado di manifestare reazioni più convincenti

I nemici dotati di scudi balistici sono un vero grattacapo. La loro capacità di evitare gli effetti delle granate proteggendosi con lo scudo, tuttavia, può divenire un vantaggio per il giocatore: lanciando una granata alle loro spalle, tenteranno automaticamente di proteggersene, offrendo la schiena al reticolo di mira

DEAD OR ALIVE 4

SISTEMA: 360 VERSIONE: AMERICANA
PRODUTTORE: TECMO SVILUPPATORE: TEAM NINJA VOTO: 7 SU 10



Il Boss finale Alpha-152 è la summa di tutti gli errori commessi da Team Ninja con questo titolo. Le sue combo imparabili che dimezzano l'energia fanno il paio con il design arcaico e poco fantasioso

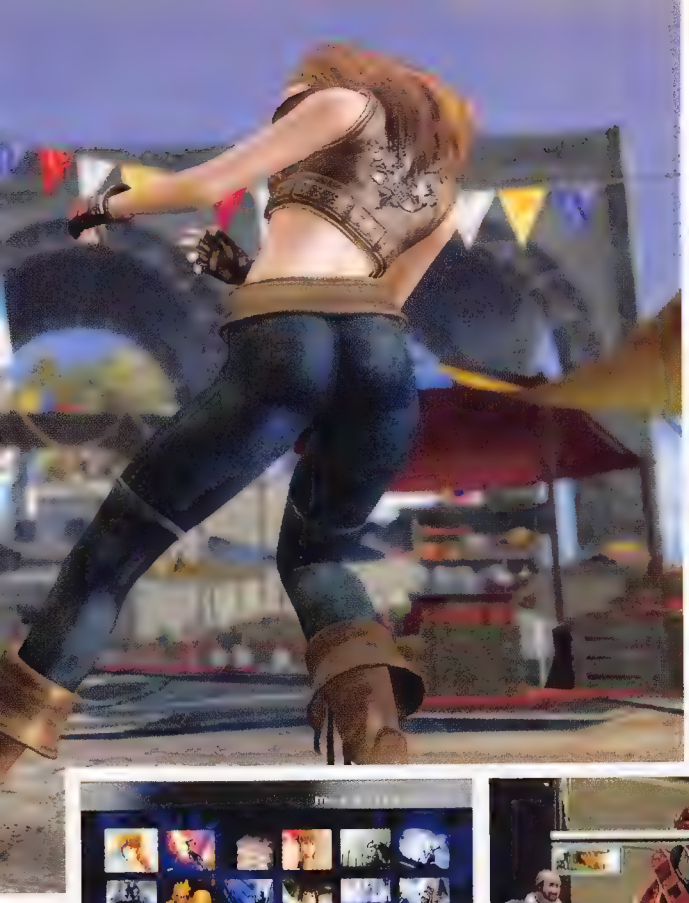
C'è qualcosa di profondamente sbagliato in *DOA4*, ed è la sua appartenenza ad una generazione di videogiochi da cui è lecito aspettarsi di più. È forte l'impressione di un prodotto immaturo, dedicato ad un pubblico ristretto di giocatori, tutt'altro che ideale portabandiera di una macchina che ambisce a raggiungere le masse prima della concorrenza. *DOA4* doveva essere il cavallo di troia di Microsoft per penetrare nell'ostile mercato nipponico nonché una possibile killer application per lanciare col botto la prima console next-gen sul mercato mondiale, ma se c'è qualcosa che accomuna il prodotto di Team Ninja allo storico equino dalla criniera di truciolato sono le profonde rughe che ne caratterizzano design e gameplay.

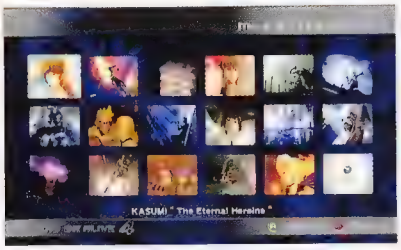
> Se è vero che squadra che vince non si cambia, è anche vero che per raggiungere la gloria imperitura bisogna osare

Il primo impatto col gioco tende invero ad eccitare furiosamente occhi e ghiandole salivari: grafica e sonoro, se gustati col giusto supporto hardware, incutono la subdola convinzione di trovarsi di fronte al più spettacolare picchiaduro della storia. Che per molti potrebbe significare il migliore tout court. L'alta definizione evidenzia non solo muscoli e dettagli fino a ieri ignorabili, ma rivela l'identità di ogni singolo materiale. È un'esperienza mesmerizzante osservare la seta 'sciogliersi' sugli arti dei lottatori, il cuoio ruvido giocare a distinguersi dalla pelle lucida, la divisa di Ryu Hayabusa alternare pelle nera a metallo forgiato, leggeri drappi in cotone a pesanti monili in lega. I fondali, versione aggiornata di quanto prodotto per i precedenti episodi, sarebbero perfetti per uno spot del WWF. La pelle squamosa dei dinosauri di Experimental Playground è talmente ruvida che potrebbe grattugiarvi le lenti a contatto se guardata da troppo vicino, mentre le xilografie sul legno del Nascondiglio Ninja tendono a distrarre nei momenti più inopportuni. Come in passato, ogni fondale è progettato su più livelli, caratterizzato da pareti troppo sottili e staccionate troppo basse per contenere l'esuberanza dei lottatori. Peccato per il loro numero fin troppo esiguo, che se da un lato si suppone sia dovuto ad una deadline inclemente, dall'altro solletica birichine riflessioni su massimi risultati e minimi sforzi.

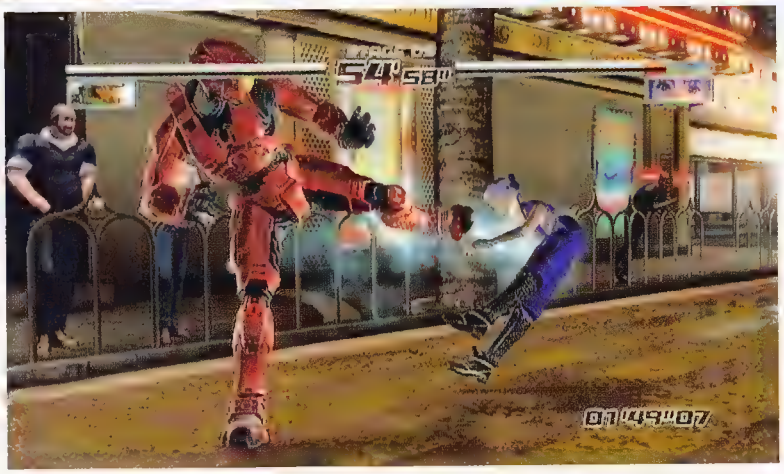
Ma quando la 'sindrome di Stendhal' molla la morsa, i difetti emergono in tutta la loro evidenza. Se i precedenti episodi del franchise di Itagaki erano appetibili sia ad un pubblico di neofiti che a quello di mazzuolatori hardcore, *DOA4* sembra dedicato, con affetto e irriverenza, a questi ultimi solamente. L'accessibilità degli episodi precedenti, la vittoria basata sul furioso button mashing e su counter dalle tempistiche dilatate è andata completamente persa. Una perfezionata intelligenza artificiale ed una maggiore velocità generale si dimostrano armi improprie nelle mani di una CPU inevitabilmente più veloce, agile e letale. Le counter, in particolare, richiedono ora tempistiche fulmicotoniche, a tutto vantaggio di un avversario che ovviamente non ha problemi di velocità di riflessi. Sperimentare un senso di impotenza al massimo livello di difficoltà potrebbe esaltare i giocatori più capaci, trovarsi in una situazione simile al livello più basso potrebbe generare nel giocatore disinteresse e frustrazione.
Il gioco di fatto è scorretto, non perché difficile, ma perché nega al giocatore occasionale la possibilità di divertirsi con un esiguo impiego di idee ed energie.
Il livello di difficoltà Easy, o un livello Normal settato su standard accessibili non dovrebbe essere precluso a nessuno.

I personaggi maschili, pur non essendo meno kitsch di quelli femminili, riescono ad essere perlomeno più variegati ed espressivi, grazie alla diversificate dimensioni corporee e a fasci muscolari esaltati dall'alta definizione. Quello che non può fare un perizoma in pizzo o una gonna corta lo fa un paio di pettorali ben tonificati





Certo il genere non è noto per particolari sofisticherie in questo senso, ma le schermate dei menu sembrano messe insieme impiegando una versione limitata di Photoshop



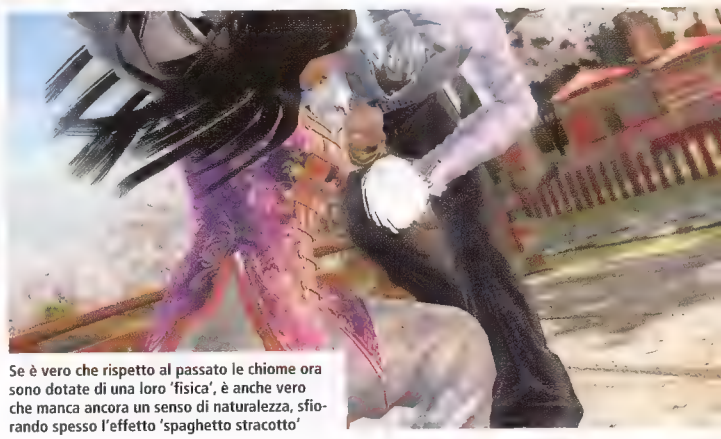
Dead or Online

Chi sperava in una modalità online che rimediasse ai problemi di *DOA Ultimate* dovrà aspettare, si spera, una patch scaricabile. I match contro giocatori connessi su una buona linea risultano abbastanza affidabili, ma se un giocatore con una cattiva connessione entra nella lobby, tutti risentono di lag. La nuova lobby, per la cronaca, può ospitare fino ad un massimo di 16 partecipanti. Chi non è impegnato in combattimento può fare da spettatore e chiacchierare con gli altri utenti in attesa del proprio turno. Non il luogo ideale per chi è in cerca di una partita veloce...

Con *DOA4* Itagaki manifesta, inoltre, scarso coraggio nell'intraprendere strade nuove. Se è vero che squadra che vince non si cambia, è anche vero che per raggiungere la gloria imperitura bisogna osare. Capcom ha rischiato con l'ultimo episodio del suo franchise necrodeambulante, e le vendite le hanno dato ragione. Team Ninja aveva la possibilità di rivoluzionare la saga alla luce dei nuovi picchi tecnologici, e invece si è limitata ad esaltarne estetica e difficoltà. Un assaggio di quello che 'poteva essere' è offerto da alcune arene interessate da elementi in movimento capaci di danneggiare i lottatori. Idea brillante, ma le volte in cui viene sfruttata sono rarissime e poco incidenti sul gameplay, il che stimola nuove riflessioni birichine sul valore di una semplice suggestione paragonato a quello di una seppur piccola rivoluzione.

L'impressione è che Team Ninja consideri la sua utenza una cucciolata da coccolare teneramente e da viziare, evitando alla stessa qualsiasi scossone che ne dolesse l'affezione, ivi inclusi ammodernamenti di qualsiasi tipo (viene quasi il dubbio che si voglia persino 'escludere' il resto dell'utenza visto l'insano aumento della difficoltà, sicuramente meglio ammortizzato da chi è già esperto nei controlli). Si spiegherebbe così la pletora di extra di cui è infarcito il DVD, tonnellate di *goodie* dello spessore reale di una carta velina quasi a voler bilanciare i demeriti sopra accennati con un sacco pieno di dolcetti. In modalità online, lo Zack Shop permette di acquistare costumi extra e una valanga di accessori per la personalizzazione del proprio avatar. In modalità offline, al solito teatro delle sequenze finali in CG e dei replay è stata aggiunta una modalità fotografica che lascia ben poco spazio alla creatività, a dimostrazione dello scarso peso che le è stato dato in sede di progettazione..

Se siete fan di vecchia data del franchise, e negli anni ne avete approfondito modi e tempi di combattimento, dopo un periodo di assestamento iniziale scoprirete un prodotto dalla rinnovata giocabilità. Più veloce, più bello, più impegnativo che mai, con tutta una nuova serie di combo e juggle che vi terrà ottima compagnia fino al prossimo episodio. Se cercate un picchiaduro spettacolare e veloce da mostrare ai vostri amici, potete tranquillamente convergere sguardo e finanze verso *DOA4*. Non ve ne pentirete, farete un figurone e giustificherete il recentissimo acquisto di uno schermo HD-Ready da qualche migliaio di euro. Per contro, se da un picchiaduro next-gen vi aspettate più profondità, un bilanciamento della difficoltà aperto anche all'utenza occasionale, ma soprattutto qualcosa che la vecchia generazione non ha avuto la possibilità di proporre per limiti tecnici quando non di progettazione, portate pazienza oppure rivolgetevi alla ben più fornita e matura generazione attuale.



Se è vero che rispetto al passato le chiome ora sono dotate di una loro 'fisica', è anche vero che manca ancora un senso di naturalezza, sfiorando spesso l'effetto 'spaghetto stracotto'

ONIMUSHA DAWN OF DREAMS

SISTEMA: PS2 VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: CAPCOM SVILUPPATORE: INTERNO POTO: 8.30 10

L'accesso ai save point (a sinistra nella foto) permette altresì di potenziare armi e skill nonché di selezionare il proprio alleato fra quelli già sbloccati. A patto che il livello non ne imponga uno specifico

Certo non si può dire che Capcom non abbia tenuto fede alle promesse con *Dawn of Dreams*. Questo nuovo *Onimusha* è davvero qualcosa di diverso. Ma è anche qualcosa di nuovo? Indubbiamente arricchisce il sistema di combattimento, diversifica l'armamentario, amplifica la componente RPG, svita le telecamere dai cavalletti e introduce ben cinque nuovi personaggi giocabili. Eppure non si respira una tremenda aria di novità. Non tanto rispetto agli altri episodi del franchise, quanto nei confronti dell'action game moderno in generale. Sarà il protagonista, Soki, più credibile come antenato di Dante che non come emulo di Samanosuke e Jubei. Sarà la storia, che all'autoritaria figura di Nobunaga preferisce porre al vertice della gerarchia Genma la vile bassezza del suo ex-assistente Hideyoshi. Saranno le ambientazioni, prive di fascino anche quando ripropongono quelle (nipponiche) del terzo episodio. Saranno i nemici 'comuni', dal design che oscilla fra l'accettabile e il dozzinale. O sarà la nuova struttura di gioco, suddivisa in capitoli che negano il piacere dell'esplorazione. Sta di fatto che *Dawn of Dreams* è più 'gioco' che 'avventura', e come tale potrebbe indispettire i fan della serie.

Malgrado questo, è davvero difficile trovare un action game che possa tenergli testa. La possibilità di impiegare due personaggi contemporaneamente è stata sfruttata fino allo spasimo. Passare dall'uno all'altro è questione di un attimo, e il sistema di comando dell'IA ispessisce il livello tattico sia degli scontri di routine che dei confronti con i boss (molti dei quali concepiti attorno all'adozione di strategie di coppia). Ogni personaggio può eseguire quattro ordini associati alle quattro direzioni del D-pad. Tre di questi sono comuni a tutti (attaccare indiscriminatamente, attaccare restando al fianco del compagno, fermarsi sul posto in assetto difensivo) mentre uno è specifico dell'alleato prescelto. La giovane ninja Jubei, ad esempio, può attirare l'attenzione del nemico su di sé (mostrando il sedere alla maniera dei primati di *Ape Escape*), mentre il monaco Tenkai può mettersi in 'preghiera' per potenziare gli attacchi portati da Soki. Armi e tecniche di combattimento fortemente diversificati stimolano il controllo diretto mentre il recupero dell'energia da parte del compagno messo in difesa promuove l'alternanza finalizzata al risparmio di preziose risorse. L'alleato che non venisse gestito con la dovuta attenzione può inoltre cadere in battaglia, ma resta al tappeto per pochi minuti, giusto il tempo necessario per imprimere al combattimento una leggera svolta panicogenica.

> Qui è dove Onimusha salta a piedi uniti nel territorio del RPG dopo i primi, timidi tentativi di assimilarne le dinamiche nei precedenti episodi

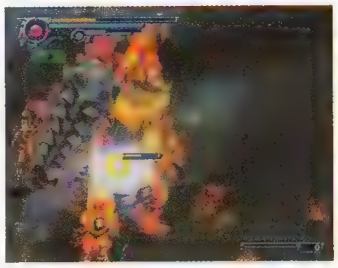
Un po' di storia

Dawn of Dreams è ambientato nel 1596, cinquant'anni dopo gli accadimenti di *Onimusha 3*, e come da tradizione si ispira a fatti storici reali. Il 'demone blu' Soki si rifà al figlio adottivo del dittatore Hideyoshi, il malvagio mastermind di *Dawn of Dreams*, ed è affiancato dall'agile Jubei del ninja clan Yagyu (nipote dello Jubei di *Onimusha 2*), dalla esperta in armi da fuoco Ohatsu, un'altra figura storica, nipote di Nobunaga, dal monaco Tenkai, armato di lancia e personaggio leggendario giapponese, e da Roberto, la cui presenza rimanda allo sterminio di missionari spagnoli da parte di Hideyoshi.

Sebbene le scenografie siano generalmente meno evocative di quelle dei precedenti *Onimusha*, alcune offrono comunque riprova della dimestichezza con l'hardware PS2 acquisita negli anni da Capcom. Come intuibile dall'icona in basso a destra, non tutti gli scenari consentono di ruotare liberamente l'inquadratura

Come di consueto, l'apertura dei bauli custodi degli oggetti più preziosi passa per la risoluzione di puzzle che di innocuo hanno solo l'aspetto. I meno determinati possono optare stavolta per la rottura del baule, ma l'oggetto che ne ricaveranno non potrà essere impiegato fintanto che non verrà sottoposto a perizia. Un servizio che va pagato...

Di tanto in tanto il gioco propone i cosiddetti Test of Valor, sfide a tempo pensate per impratichirsi con il sistema di combattimento e per offrire item speciali a chi riuscisse a completarle con un adeguato punteggio



Al di là dei colpi critici eseguibili avviando l'attacco un attimo prima di subire quello avversario, *Onimusha: Dawn of Dreams* ne introduce di nuovi, meno potenti, ma decisamente utili e spettacolari negli scontri contro molteplici bersagli. Spendendo un pizzico di magia Oni e usando il giusto tempismo, è possibile concatenare zigzaganti affondi multipli dalla potenza devastante

Durante l'esplorazione, l'attività di coppia non è meno significativa. Puzzle ambientali impongono spesso al duo di collaborare dalla distanza per aprirsi reciprocamente i passaggi che condurranno al traguardo comune, ed anche in questi casi le diverse caratteristiche dei protagonisti giocano un ruolo fondamentale (Jubei è l'unica in grado di attraversare stretti passaggi, mentre Tenkai è il solo in grado di parlare con i morti...). Si tratta senz'altro di una delle novità più interessanti proposte da *Dawn of Dreams*, una peculiarità che non è azzardato supporre possa trovare applicazione nelle future edizioni della serie, se non addirittura in nuovi franchise.

Meno sconvolgente dal punto di vista concettuale, ma non per questo trascurabile, è il nuovo procedimento di upgrade dei personaggi. Qui è praticamente dove *Onimusha* salta a piedi uniti nel territorio del RPG dopo i primi, timidi tentativi di assimilarne le dinamiche nei precedenti episodi. Dove le anime dei nemici abbattuti continuano ad alimentare il potenziamento di armi ed armature, danaro e punti esperienza permettono rispettivamente di acquistare nuovi strumenti d'offesa e di ampliare il range di mosse (sia offensive che difensive/evasive) di tutti i personaggi. Anche la capacità di inventario aumenta nel tempo, dando modo di equipaggiare un maggior numero di monili e oggetti vari dai molteplici effetti. Il gioco è inoltre sufficientemente lungo (nonché abbastanza generoso) da consentire un pieno upgrade di protagonista e comprimari, evitando così che si finiscano per impiegare solo coloro che avessero goduto di maggiori attenzioni. Per di più, le istanze in cui è possibile scegliere il proprio compagno sono tante quante quelle in cui viene imposto, significando la necessità di distribuire equamente i ricavati dai combattimenti per evitare di trovarsi in compagnia di un'incombenza piuttosto che di un aiuto. Ma è comunque difficile resistere alla tentazione di approfondire gli stili di combattimento di chi di volta in volta accetterà di abbracciare la causa di Soki. Dalle armi da fuoco di Ohatsu ai guanti di Roberto, dalle lance di Tenkai alle katane di Jubei, ogni personaggio potrebbe essere il protagonista di un *Onimusha* tutto suo (esistono dalle 20 alle 30 armi per ciascun personaggio, ognuna offerente combo di varia lunghezza, velocità e potenza nonché differenti attributi elementali e relativi attacchi magici).

Per certi versi questo *Dawn of Dreams* potrebbe essere interpretato come il *DMC3* della serie *Onimusha* piuttosto che il *Resident Evil 4*. Pesantemente fondato sul combattimento, più tecnico, più strategico, più vario, più veloce e più brutale, antepone la sostanza allo stile, corrompe il fascino di un Giappone antico con quintali di barocca fanteria Genma e rinnega l'inquadratura 'cinematografica' in favore dell'impersonale funzionalità del visual lock on. Per questo molti di voi avranno forse tutte le ragioni per odiarlo, per accusarlo di tradimento, ma ciò non dovrebbe impedirvi di apprezzarlo per il suo effettivo, e alto, valore intrinseco.

KINGDOM HEARTS II

SISTEMA: PS2 VERSIONE: GIAPPONESE
PRODUTTORE: SQUARE ENIX SVILUPPATORE: INTERNO VOTO: 6 SU 10

La varietà scenografica è chiaramente uno dei punti di forza della serie *Kingdom Hearts*, facendone di fatto una vera e propria enciclopedia animata della produzione artistica di Disney

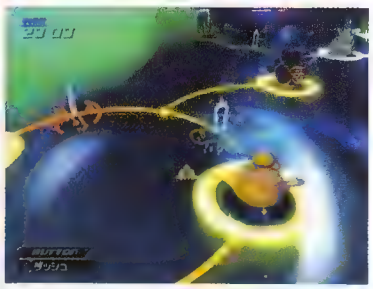
A giudicare dalle prime due o tre ore di *Kingdom Hearts II*, si direbbe che Nomura e Square Enix siano convinti che i giocatori dell'originale *Kingdom Hearts* abbiano giocato anche il successivo episodio, *KH: Chains of Memories* per GBA. Certo il portatile Nintendo è la console più venduta dell'universo, ed è altrettanto vero che i fan di Sora appartengono in larga parte a quella fascia di consumatori appassionati che avrebbe effettivamente potuto comprare *Chains of Memories*, se non altro per conoscere il seguito di una storia che aveva lasciato con diversi di punti di domanda fra i capelli. Magari alcuni di loro avranno anche comprato un GBA solo per questo. Ma basare tutta la (lunga) parte introduttiva di *Kingdom Hearts II* su personaggi ed eventi che (eh già) qualcuno potrebbe ignorare completamente non ha alcun senso. Neanche Kojima avrebbe osato tanto.

E così l'intero tutorial di *Kingdom Hearts II* si gioca nei panni di tale Roxas, delle cui vicende e delle cui amnesie si viene resi partecipi in un tripudio di riferimenti non colti e citazioni non pervenute. Quando il caos finisce e il trio protagonista entra in scena, è come una rimpatriata fra vecchi compagni di scuola. E continua ad esserla per diverse ore ancora, mentre Sora, Paperino e Pippo fanno tappa presso buona parte dei mondi disneyani visitati nel prequel, scambiando baci e abbracci con gli amici ritrovati prima di procedere a sigillare nuovamente luoghi che si credeva ormai liberi dal male.

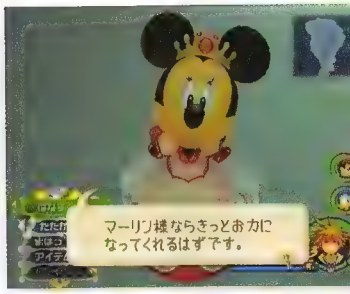
Alcuni di questi appaiono diversi, ad esempio la residenza sottomarina della sirenetta, divenuta sede di un perpetuo rhythm game (semplice, ma impegnativo, comunque pessimo), mentre i viaggi interstellari a bordo della Gummi Ship non sono più motivo di imbarazzo bensì decenti interludi assimilabili ai livelli on rail di quello che doveva essere il primo *Panzer Dragoon* in versione pre-alfa (ok, si esagera, ma non è il miracolo che molti vorranno farvi credere). Ovviamente non mancano nuovi mondi disneyani, come sempre caratterizzati dalla maniacale attenzione con cui Square Enix scolpisce nel poligono le originali visioni di carta. E non solo. I mondi basati sui film 'La Maledizione della Prima Luna' e 'Tron' (!) introducono 'veri essere umani' nel mix per un delizioso effetto 'Chi Ha Incastrato Roger Rabbit?'. Il cast del primo, in particolare, è ricreato con una fedeltà ed un 'realismo' tali che non sfigurerebbe in un *Silent Hill 3*. L'universo di Jack Sparrow è inoltre quello che propone i nemici più interessanti in un gioco il cui esercito di antagonisti è generalmente carente in termini di inventiva. Peccato per il pessimo sottofondo musicale di 'Tron' (nella probabile assenza di un main theme originale, Square Enix deve aver messo un gatto alla tastiera), epitaffio di un mondo che già non sfrutta il suo immenso potenziale quanto avrebbe potuto.

Ma è un po' tutto *Kingdom Hearts II* a soffrire di questo problema. Sebbene l'incon-

> Il sistema di combattimento è così semplificato che basta martellare il tasto di attacco per trasformarsi in un uragano portatore di distruzione



Gli universi disneiani sono generalmente raccolti in mondi piccoli, da visitare più volte e curiosamente avidi di accessi al disco. Space Paranoids, il mondo dedicato a 'Tron', sebbene affascinante ed inclusivo di una breve corsa del genere che potete immaginare, è purtroppo uno dei più deludenti



Panzer Dragoon ha chiaramente ispirato le nuove sezioni al comando della Gummi Ship. Lo sparo primario può essere alternato con quello dei caratteristici 'raggi teleguidati', mentre la telecamera offre viste laterali, frontali o posteriori a seconda della provenienza della minaccia

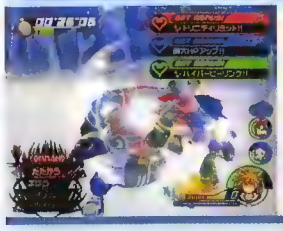
La scelta di fare del mondo della sirenetta un 'gigantesco' rhythm game appare curiosa. Ciononostante, sebbene l'apprezzabilità dei brani vari con l'umore, le coreografie di accompagnamento alle sue semplici dinamiche si lasciano guardare. Una di esse è un intero bossfight

veniente registico del prequel sia stato mitigato da una nuova telecamera ruotabile e regolabile in profondità, si finisce comunque per non vedere assolutamente nulla nel marasma di effetti speciali con cui Nomura ha stabilito che si dovessero movimentare i combattimenti. Non i primi, magari, ma all'aumentare della potenza e della sofisticazione degli attacchi, Sora tende a svanire spesso in una luminescente nuvola caleidoscopica. Ciononostante il sistema di combattimento è stato così semplificato da rendere superflua la conoscenza della posizione di Sora sullo schermo. Semplificato perché basta martellare il tasto di attacco per trasformarsi in un uragano portatore di morte e distruzione. È sufficiente equipaggiare le abilità giuste per lasciare che tutto si svolga in automatico, curandosi unicamente di monitorare il proprio livello energetico e la scorta di pop-corn. Un nuovo, timido accenno alla filosofia del QTE di *God of War* si esprime con la richiesta di premere il tasto triangolo nel momento indicato a video per avviare un attacco speciale. Peccato che non si debba rispettare alcun tempismo: basta mitragliare il pulsante anche a triangolo spento nell'attesa che si inneschi il QTE.

Un'altra novità che presto si impara ad ignorare è la capacità di Sora di trasformarsi in una delle sue quattro (o forse cinque?) forme da combattimento (nulla di drammatico, cambia solo il colore del vestito) caratterizzate dall'impiego di due keyblade contemporaneamente e da un ulteriore abbattimento del livello di difficoltà. E ancora, dal momento che il gioco non era abbastanza facile, Sora può lanciarsi in attacchi combinati superspettacolari assieme alla guest start del caso o ad uno dei suoi due tradizionali compagni di merende. Infine, perdonate **Videogiochi** se non si pronuncerà sulle Summon: purtroppo si è dimenticata della loro stessa esistenza (non è vero, ma è un modo ad effetto per far capire che le Summon non servono).

Sebbene *Kingdom Hearts II* sia indubbiamente un prodotto contenutisticamente mastodontico e dai valori di produzione elevatissimi, non riesce ad offrire nulla di realmente nuovo rispetto al predecessore malgrado le sue mille trovate. E una riconsiderazione della lunghezza e dell'occorrenza delle sequenze di intermezzo comincia a diventare consigliabile.

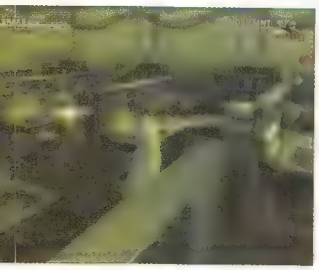
Quel menu



Questo vuole essere un box interamente dedicato al menu dei comandi di *KHII* (in basso a sinistra nella schermata di gioco). Non perché voglia descriverlo nel dettaglio o spiegarne il funzionamento, del resto è abbastanza intuitivo. No, lo scopo di questo box è rendere omaggio al lavoro di uno o più grafici Square Enix che si sono presi la briga di creare un 'tema' del menu diverso (ed ovviamente in sintonia) per ogni mondo di gioco. E si badi, non cambia solo nel colore, ma anche nella forma e nelle animazioni che talvolta lo impreziosiscono.

MGS3: SUBSISTENCE

SISTEMA: PS2 VERSIONE: GIAPPONESE
PRODUTTORE: KONAMI SVILUPPATORE: KOJIMA PRODUCTIONS VOTO: 7 SU 10



Prima di portare un attacco CQC è necessario equipaggiare il coltello. Dalla velocità con cui si passa dall'arma da fuoco alla lama dipende il buon esito di gran parte degli scontri ravvicinati

Kojima è stato chiaro in merito alla ragione esistenziale di *MGS3: Subsistence*. Piuttosto che offrire quel genere di 'sostanza' proposta nella riedizione di *MGS2* sotto forma di svariate missioni alternative, *Subsistence* vuole essere soprattutto un esperimento, un banco di prova per due delle novità che lo sviluppatore nipponico intende introdurre nella serie: un sistema di ripresa libero e una modalità online. L'idea è quella di proporle all'utenza PS2 per ricavare feedback propedeutico ad una loro più consapevole integrazione in *MGS4: Guns of the Patriot* per PS3. Pertanto, se si escludono il Demo Theater per la visione dei filmati (sia del gioco che quelli parodistici, in parte già diffusi da Konami nei mesi successivi al lancio di *Snake Eater*), il Duel Mode e le edizioni MSX di *Metal Gear* e *Metal Gear 2: Solid Snake* (quest'ultima particolarmente preziosa dal momento che non ha mai realmente visto la luce in Occidente), l'offerta di questo nuovo pacchetto può dirsi quasi trascurabile per chi avesse già assistito alla genesi di Big Boss e fosse sprovvisto di una connessione a banda larga.

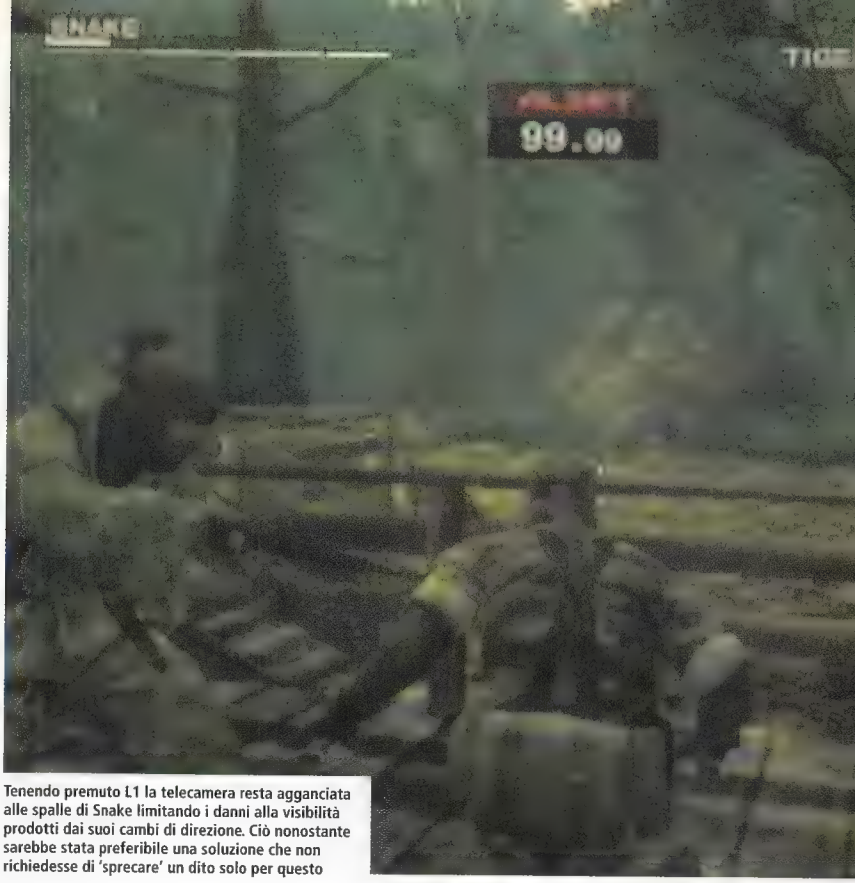
Liberamente alternabile con quello classico agendo sul tasto R3, il nuovo punto di osservazione non modifica né arricchisce l'esperienza in maniera particolarmente drammatica. Non fa di *MGS3: Subsistence* il *Resident Evil 4* della serie. Agendo sullo stick destro, la nuova telecamera 'ad altezza Snake' può essere ruotata e inclinata a piacimento esattamente come in qualsiasi altro videogioco dall'analoga soluzione registica (vedi *Sprinter Cell*). I benefici in termini di visibilità sono indiscutibili in ambienti pianeggianti liberi da ostacoli architettonici. In questi casi, eventuali minacce distanti possono essere avvistate con largo anticipo senza ripiegare sulla visuale in prima persona. Ma quando il level design si complica ed entrano in gioco variabili come muretti e dislivelli, è l'inquadratura a volo d'uccello a risultare preferibile. E se l'allarme strilla e le guardie accorrono da ogni dove, sbarazzarsene a colpi di CQC è impresa decisamente più agevole quando affrontata da una prospettiva soprelevata, l'unica garante dell'opportuna visione d'insieme.

Ne consegue che la libertà di alternare le due impostazioni prospettiche in tempo reale non è fine a se stessa, ma *necessaria*. La nuova soluzione adottata da Kojima può infatti dirsi un ulteriore strumento di indagine dell'ambiente piuttosto che un'alternativa generalmente preferibile all'originale, e sebbene accordi più potere in cabina di regia, certi automatismi rimangono per ragioni sia di gameplay che di aderenza allo stile visivo della serie. Nel primo caso, la prospettiva continua a scivolare nella soggettiva allorquando si serpeggi ventre a terra nella vegetazione. Nel secondo, avvicinarsi ad un angolo spalle al muro innesca il classico ribaltamento dell'inquadratura.

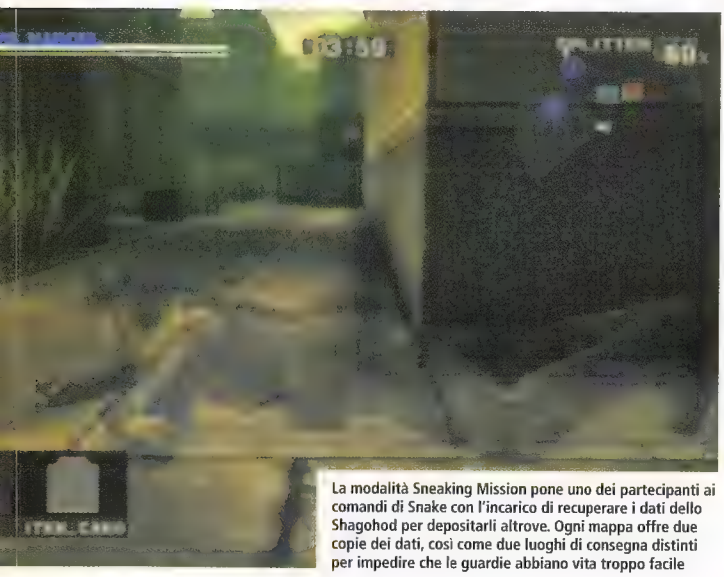
Come per tutti i videogiochi che affidano all'utente il ruolo di regista, anche *Subsistence* offre duttilità al costo di un impegno supplementare. Quando lo sguardo dell'obiettivo incrocia quello di Snake, ad esempio, la telecamera va spostata manualmente alle sue spalle, vuoi agendo sullo stick o su uno dei tasti dorsali, il che porta a trascorrere pochi ma preziosi secondi in una condizione di relativa cecità e con il pollice pericolosamente lontano dai tasti frontali. Di converso, la possibilità di percorrere lo scenario volgendo l'inquadratura altrove permette di tenere sott'occhio pattuglie limitrofe senza dover interrompere l'infiltrazione per gettare uno sguardo nei paraggi attraverso la visuale in soggettiva.

Pro e contro si palleggiano quindi un'opinione definitiva sulla nuova soluzione adottata da Kojima. È difficile non approfittarne quando favorita dalle circostanze, ed è indubbio il beneficio che apporta in termini di immersione, ma allo stesso tempo aggiunge un pizzico di complessità ad un sistema di controllo già di per sé articolato. Chiaramente Kojima ha perseguito la strada più facile, adottando una soluzione prospettica universalmente nota, ma in un contesto ludico originariamente creato senza prevederla. Il risultato non poteva che essere 'ambiguo'.

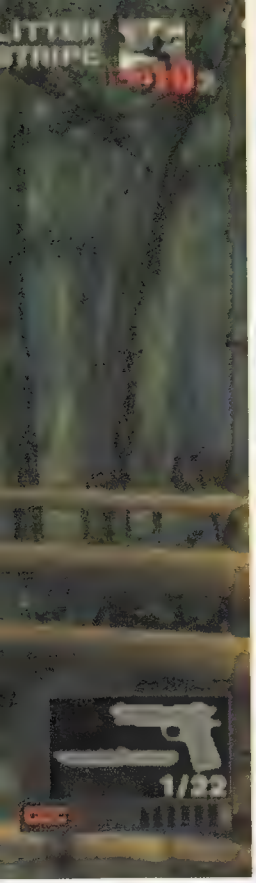
> Kojima ha perseguito la strada più facile, adottando una soluzione prospettica universalmente nota, ma in un contesto creato senza prevederla

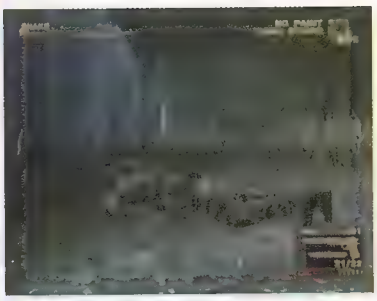


Tenendo premuto L1 la telecamera resta agganciata alle spalle di Snake limitando i danni alla visibilità prodotti dai suoi cambi di direzione. Ciò nonostante sarebbe stata preferibile una soluzione che non richiedesse di 'sprecare' un dito solo per questo



La modalità Sneaking Mission pone uno dei partecipanti ai comandi di Snake con l'incarico di recuperare i dati dello Shagohod per depositarli altrove. Ogni mappa offre due copie dei dati, così come due luoghi di consegna distinti per impedire che le guardie abbiano vita troppo facile





Il passaggio dalla nuova alla 'vecchia' inquadratura (e viceversa) è facile ed immediato. Fortunatamente, visto che spesso può fare la differenza fra la vita e la morte

Un'attenta analisi del Demo Theater permette di accedere ad un montaggio delle sequenze con Ada in versione 'a luci rosse'. Una moltitudine di nuovi 'R1' permette di apprezzare al meglio l'ottimo lavoro di modellazione

Snaaaake!

La comunicazione è fondamentale per elaborare strategie di gruppo, e *MGS3: Subsistence* offre tutto il necessario per incoraggiarla. Oltre alla chat vocale via headset, il sistema consente di inviare ai propri compagni brevi messaggi pre-impostati o di scriverne di propri per mezzo di una tastiera USB. L'esplosione di una chaff granade, però, impedisce la comunicazione fra tutti coloro che rientrano nel suo raggio d'azione, mentre una radio danneggiata estromette dalla conversazione con il resto del team fino al successivo respawn. Non manca infine il linguaggio del corpo, nella forma del saluto militare o di mosse uniche per i personaggi speciali (Snake fuma il sigaro, ad esempio, mentre Ocelot si produce nel suo ben noto 'gesto con mani').

Che dire quindi dell'online? È senz'altro 'particolare'. Fino ad otto partecipanti possono prender parte a svariate modalità di gioco in mappe di modeste dimensioni, ora estrapolate da ambienti visitabili nell'avventura offline, ora edificate ad hoc. Il sistema di controllo ricalca quello tradizionale e pertanto detta le regole di un gameplay formalmente analogo a quanto apprezzabile offline. Ma l'erratico auto-agganciamento che sottende gli scontri a fuoco privilegia colui che tira il grilletto per primo piuttosto che il più abile nel prendere la mira (anche perché quest'ultima operazione è consentita solo dalla visuale in soggettiva, quindi in una infelice condizione di stasi). L'impossibilità di accompagnare lo sguardo con il reticolo di mira (come ad esempio in *SOCOM*) significa spesso sparare alla cieca, e calibrare il lancio di una granata risulta problematico nell'assoluta latitanza di un indicatore della traiettoria. In altre parole, è come giocare a *MGS3* con le guardie in perpetuo allarme, una condizione infelice proprio per l'accezione 'punitiva' con cui l'opera di Kojima interpreta il momento del conflitto, qui aggravata dalla presenza di intelligenze ben più reattive. Pertanto, coloro che non sapessero gestire con la necessaria destrezza i momenti 'offensivi' di *MGS3* non avranno speranze contro chi saprà accarezzare ogni protuberanza del DS2 con la leggera celerità di un pianista.

Tutto questo non significa che la modalità online di *MGS3* sia fallimentare. Avrebbe certamente beneficiato di uno snellimento del sistema di controllo (tanto del proprio personaggio, quando della telecamera), ma ha il pregio di non snaturare il modello su cui getta le fondamenta, risultando in un'esperienza al tempo stesso fresca e bizzarra (quale videogioco online permette di andare in giro dentro una scatola di cartone o di vedere il proprio personaggio accucciarsi su una rivista erotica sorvolato da nuvole di cuoricini fucsia?). E quando consentito, il gioco di squadra sopperisce magnificamente alle debolezze del singolo, ponendo in essere match dal forte coefficiente tattico. Come esperimento, quindi, è un passo nella giusta direzione. La speranza è che il feedback venga effettivamente raccolto.

Attraversare un corridoio senza vedere a cosa si va incontro è uno dei problemi del *MGS3: Snake Eater* originale a cui la nuova gestione dell'inquadratura pone felice rimedio. Anche i bossfight ne traggono un sensibile beneficio, soprattutto i combattimenti con The Fury e The Fear (in foto)

ROGUE GALAXY

SISTEMA: PS2 VERSIONE: GIAPPONESE
PRODUTTORE: SCEI SVILUPPATORE: LEVEL 5 VOTO: 8 SU 10

Le splendide sequenze d'intermezzo si protraggono spesso per tempi eccessivi, rivaleggiando in durata persino con i logorroici intermezzi di *Xenosaga*. La maggior parte di queste sono fortunatamente skippabili

Sin dal momento della sua fondazione avvenuta sul finire del 1998, l'ascesa di Level 5 nel mercato videoludico è stata tanto rapida quanto risoluta, arrivando a imporsi nell'arco di appena un lustro come autentica istituzione sulla scena del mercato videoludico mondiale. E se oggi la console Sony si appresta ad affrontare la fase conclusiva del proprio ciclo vitale da protagonista indiscussa del mercato, così Level 5 rappresenta oggi il suo punto di riferimento in materia di RPG di stampo nipponico. Non è certamente dovuto ad un'improvvisa iniezione di fiducia se Square-Enix ha affidato proprio a loro l'ottavo capitolo di un'istituzione come *Dragon Quest*. Ma se quest'ultimo resta saldamente sulla vetta qualitativa del genere, *Rogue Galaxy* rappresenta invece la summa di anni spesi nell'apprendimento del sistema Sony, e si vede.

Da un punto di vista strettamente tecnico, vedere *Rogue Galaxy* girare su PlayStation2 rappresenta l'esperienza più simile ad un miracolo digitale a cui si possa attualmente assistere su qualsiasi sistema, domestico e non. Il prodigioso motore grafico allestito dai maghi nipponici muove con disinvoltura ambienti giganteschi, ma che non per questo difettano in dettagli, estendendosi a perdita d'occhio verso l'orizzonte o distribuendosi su più livelli ad altezze vertiginose. Nemmeno la precedente contemplazione delle bellezze presenti in *Dragon Quest VIII* può ridurre lo stupore di fronte alle meraviglie dei pianeti che punteggiano il viaggio intergalattico di *Rogue Galaxy*.

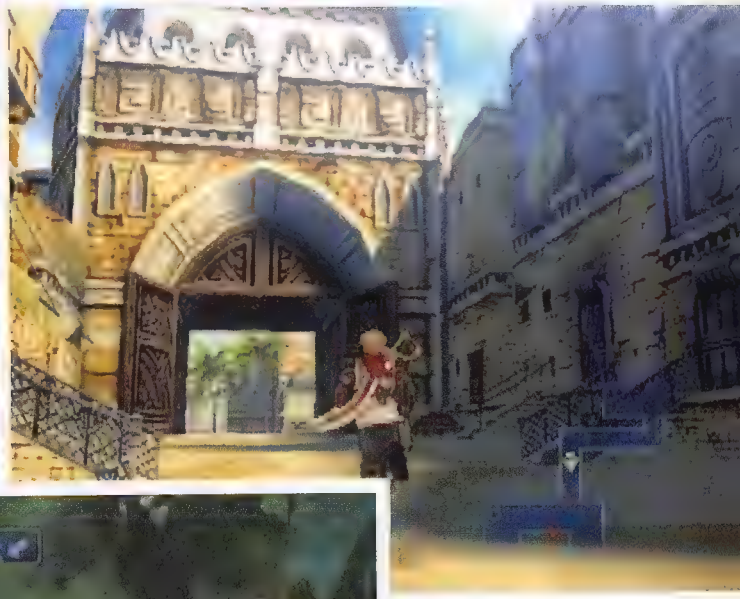
Così come il tema itinerante lascia supporre, si trascorre la maggior parte del tempo esplorando. Molti dei pianeti visitati si presentano sotto forma di intricati budelli in cui ciò che conta è semplicemente arrivare all'uscita nelle migliori condizioni possibili. Il tragitto non è mai lineare. Di quando in quando viene richiesto di risolvere semplici enigmi ricorrendo all'utilizzo di oggetti ottenibili lontano dal luogo della loro applicazione, il cui mancato ritrovamento costringe spesso a lunghe sessioni di backtracking al fine di imboccare percorsi lasciati inesplorati. Il protagonista vanta discrete doti atletiche in virtù delle quali sa compiere balzi prodigiosi o appendersi alle sporgenze delle piattaforme prima di issarsi sulla loro superficie. Non può certo considerarsi un antagonista del Principe in fatto di eclettismo, ma le sue qualità si inseriscono all'interno di un contesto in cui puzzle e sessioni platform si amalgamano in ambienti insolitamente ricchi di opportunità esplorative per un gioco di questo tipo. Tuttavia, sebbene ragguardevoli nella loro estensione, l'eccessiva semplicità strutturale che contraddistingue la maggior parte dei livelli proposti genera ben poche circostanze che sappiano essere stimolanti per l'intuito. Il reale motivo di godimento che deriva dall'attraversarli origina più dai mirabili panorami che dall'effettiva qualità delle situazioni affrontate. Lo stesso vale durante le escursioni cittadine, dove dialoghi con NPC poco interessanti si alternano alla semplice individuazione dei forzieri distribuiti un po' per ogni dove.

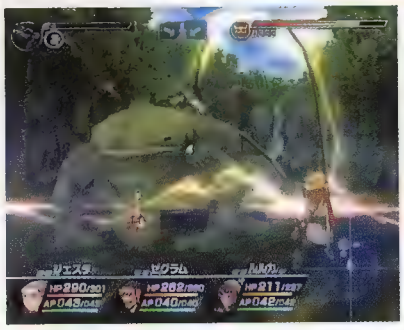
> Per quanto il ritmo dell'azione si mantenga sempre su livelli piuttosto febbrili, la chiave del successo non risiede nella sola abilità manuale

È il sistema di combattimento la vera attrazione in *Rogue Galaxy*. Il giocatore controlla un membro a piacere di un party composto da un massimo di tre unità, con i restanti intenti a tallonarlo così come Paperino e Pippo facevano con Sora in *Kingdom Hearts*. Al pari del titolo Square-Enix, le dinamiche fondamentali delle numerose battaglie che si susseguono ad intervalli casuali visitando i mondi di *Rogue Galaxy* si svolgono interamente in tempo reale come in un action game collettivo. Per quanto il ritmo dell'azione si mantenga sempre su livelli piuttosto febbrili, la chiave del successo non risiede naturalmente nella sola abilità manuale, ma nella considerazione e opportuna amministrazione delle numerose variabili che influenzano il comportamento del proprio gruppo così come quello degli oppositori. Lo stamina system su tutti. Ciascun elemento del proprio

Jester, l'eroe dell'avventura, è dotato di un'arma bianca primaria al cui impiego affianca all'occorrenza un'alternativa a lungo raggio precedentemente equipaggiata. Entrambi questi strumenti offensivi devono essere alternati sapientemente per avere ragione dei nemici più coriacei

Oltre a poter vantare il più prestante motore grafico mai implementato in una produzione di questo tipo, *Rogue Galaxy* consolida il suo primato garantendo un ritmo di gioco incessante dovuto all'assenza quasi assoluta di caricamenti





Gli scontri con i boss sono sempre vari e fantasiosi, richiedendo l'impiego di precise strategie di attacco e il ricorso ad oggetti speciali conservati nell'inventario

gruppo dispone di un limitato set di azioni eseguibili in successione, un set che una volta esaurito obbliga ad un periodo di forzata inattività. Non è consentito recuperare le forze perdute concedendosi un riposo a propria discrezione, ma solo quando queste sono andate perse del tutto. Circostanza che si riverbera nella necessità di dover tenere conto del numero di mosse che ancora restano prima di decidere chi attaccare e in quale modo. Non è auspicabile irrompere nel mezzo della mischia per poi ritrovarsi improvvisamente impotenti di fronte al nemico. Oltre tutto, il processo di rigenerazione viene notevolmente accelerato allorché ci si pone in guardia, producendo pressanti interrogativi. Allontanarsi temporaneamente dalla bagarre verso luoghi più sicuri sacrificando secondi preziosi per ricaricarsi, oppure tentare un rapido recupero mediante la guardia col rischio di essere preda dei nemici alle spalle? È questa la domanda a cui è necessario dare veloce risposta nel corso dei numerosi combattimenti e che sancisce indirettamente l'importanza della posizione sul campo in rapporto al tempo a disposizione. La condotta dei due gregari trova poi eccellente applicazione mediante uno stratagemma che ne affida il comportamento alle sapienti mani della CPU, la quale si rivolge a sua volta dell'utente in occasione delle scelte importanti. Quando un alleato intende utilizzare un'abilità speciale (di quelle che consumano punti preziosi) o consumare un oggetto dell'inventario, questo chiede il consenso al giocatore che può accordare premendo uno dei tasti dorsali indicati temporaneamente su schermo o negare mediante la pressione del tasto L3. Un'idea tanto semplice quanto agevole nella sua attuazione per merito della quale vengono brillantemente evitati quegli inutili sperperi che in titoli analoghi portano a complicare inutilmente l'attraversamento di un dungeon. Si è sempre in pieno controllo della situazione e non si corre mai il rischio di trovarsi nudi nel corso dei confronti più impegnativi perché depauperati di preziose risorse vanamente dilapidate dalla CPU. Fortunatamente, un sistema di combattimento tanto versatile trova il suo sbocco naturale nella realizzazione dei nemici, altrettanto diversificati nelle manovre offensive quanto nelle contromisure da adottare nei loro confronti. Sebbene ancora determinanti così come si conviene ad un gioco di ruolo, vantaggi e svantaggi delle proprietà elemenatali devono essere considerati assieme alle opportune strategie ricavabili dall'osservazione del loro comportamento.

In breve, Level 5 saluta l'utenza PlayStation2 con quello che è probabilmente destinato ad essere ricordata come il traguardo tecnologico più avanzato mai raggiunto sull'hardware Sony, una prestazione al servizio di un action RPG non particolarmente dotato sul fronte del level design, ma animato da un'azione sopraffina che non conosce soste.

L'utilizzo ripetuto di una stessa arma nei confronti di determinate categorie di nemici ne aumenta l'efficacia nei confronti delle rispettive specie. In questo modo viene favorita la creazione di un set di armi personalizzato adatto ad ogni evenienza

Abilità nascoste

Il potenziamento dei vari membri del party richiede, oltre all'accumulo dei canonici punti esperienza, anche la raccolta di un ingente numero di oggetti. Ciascuno di essi possiede infatti una personale Ability Board, una specie di tabellone su cui diverse caselle sono tenute assieme da una rete di collegamenti. Ogni casella è a sua volta contrassegnata dalla presenza di un oggetto che, qualora posseduto, può essere inserito nel nodo corrispondente al fine di ottenere nuove e più potenti abilità. Simile alla Sferografia di *Final Fantasy X*, l'Ability Board è un ottimo espediente per incentivare la ricerca di item ripagando con la maturazione di un personaggio.

RYU GA GOTOKU

SISTEMA: PS2 VERSIONE: GIAPPONESE
PRODUTTORE: SEGA SVILUPPATORE: INTERNO

Ai margini di Kamurocho, lì dove le sue vie pedonali sfociano nelle strade trafficate, taxi in attesa offrono la possibilità di trasferirsi rapidamente presso altri settori perimetrali del quartiere. E no, non sono previste missioni 'taxi driver'

Dopo una moltitudine di progetti di modesta caratura, strascichi di una software house che deve ancora ricomporsi dopo la caduta del suo impero hardware, vedere Sega sfornare qualcosa come *Ryu Ga Gotoku* è come assistere ad un risveglio dal coma. Sebbene non si tratti di un nuovo *Shenmue* e men che meno di un'improbabile rilettura nipponica di *Grand Theft Auto*, l'ultima opera di Nagoshi dev'essere costata più di quanto si pensi Sega possa permettersi. Dalla brillante sceneggiatura ispirata alla produzione cinematografica di Takeshi Kitano e Takashi Miike alla qualità della recitazione, dall'espressiva modellazione facciale dei suoi attori all'accorta regia che li ritrae, *Ryu Ga Gotoku* è chiaramente il risultato di un lavoro condotto con passione.

Il suo protagonista, l'ex-membro della Yakuza Kiryu Kazuma, tornato in città dopo 10 anni di galera spesi per salvare un amico, è uno dei più carismatici che la casa nipponica abbia mai tratteggiato. La sua presenza scenica è ipnotizzante mentre percorre le trafficate strade di Kamurocho (fittizio quartiere giapponese ricreato a perfetta immagine e somiglianza di scenari metropolitani quali Roppongi o Shinjuku) avvolto dalle luci al neon, dal brusio della gente, dal distante brontolio del traffico automobilistico. La sua corsa è lenta ma decisa come si conviene ad un guerriero zen dell'underground metropolitano, la sua determinazione ribadita ogni qual volta le sue spalle larghe fendono la folla innescando sbilanciamenti e mezzi girotondi.

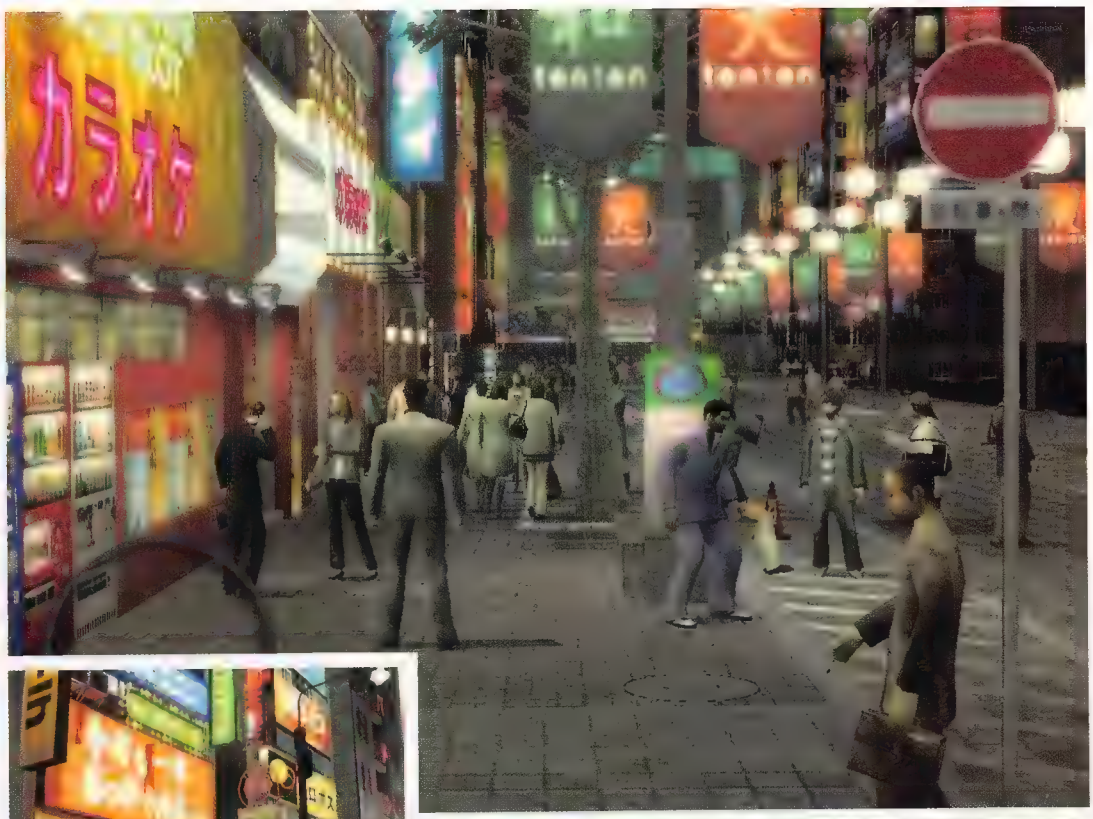
> I combattimenti rinvigoriscono senz'altro quella che dopo *SpikeOut: Battle Street* era diventata una reputazione poco invidiabile per Nagoshi"

Ma è nel corso delle risse proposte con sempre maggior frequenza, da quelle sporadicamente accese da chi ha l'ardire di sfidarlo per strada alle maratone di mazzate con cui adempie ai suoi incarichi legati alla trama, che il carattere di Kazuma si esprime con maggior vivacità. Sebbene pecchi in fluidità ed eleganza, e se ne percepisca la discendenza, il sistema di combattimento riesce ad appagare con il più banale degli escamotage: la violenza. Un crescente set di attacchi fisici fa il paio con una escalation di mosse sempre più cattive e brutali, nonché concatenabili in maniera così serrata da negare quasi del tutto un'occasione di risposta all'avversario. Ma non è questo un gioco che premia il martellamento indiscriminato di uno o più tasti di attacco. Di fatto per far suonare i pugni, i calci e le testate di Kazuma come un'unica sinfonia del dolore è necessario far proprie precise regole di tempismo, imparare ad eseguire l'attacco giusto al momento giusto nel posto giusto, pensando al successivo come trampolino per il successivo ancora. E per quello ancora dopo. Integrare il tutto con l'impiego di ciò che lo scenario ha da offrire è fondamentale per liberarsi in fretta di un numero sover-

Ciak! Azione!

Pur essendo il protagonista, Kazuma non è il solo beneficiario di un'attenta caratterizzazione. Di fatto tutto il cast 'di contorno' gode di analoga profondità e la qualità di dialoghi, modelli ed animazioni è omogenea. Curiosamente, quando per mostrare scene particolarmente complesse il gioco mette da parte il motore grafico per ripiegare sul leggermente più economico FMV, il risultato finale risulta qualitativamente inferiore a dispetto di una maggiore definizione e pulizia dell'immagine.

La gran parte dei diversivi proposti da *Ryu Ga Gotoku* non sono terribilmente complessi: è meglio affrontare questo UFO catcher in compagnia di un'amica se si vuole quanto meno che il sacrificio della propria dignità sia di intrattenimento per altri



chiante di assalitori. E poi c'è la barra di Heat. Alimentata a suon di cazzotti, all'accensione amplifica la potenza dei colpi e aggiunge all'equazione nuovi attacchi sensibili al contesto: questi nizialmente permettono di fare cose come afferrare un nemico è fotocopiarne il volto su una parete, attendere che si afflosci al suolo e quindi piantarvi il tacco nel setto nasale, ma successivamente danno adito all'esecuzione di colpi di grazia specifici per ogni arma (improvvisata o meno) in proprio possesso. In sintesi, sebbene occasionalmente sabotati da idiosincrasie registiche e da un lock on birichino, i combattimenti di *Ryu Ga Gotoku* rinvigoriscono senz'altro quella che dopo *SpikeOut: Battle Street* era diventata una reputazione poco invidiabile per Nagoshi.

Ma sebbene la lotta corpo a corpo sia il perno attorno al quale ruota l'esperienza ludica vera e propria, il gioco trova comunque il tempo di fare un passo indietro e lasciare che la città emerga, con ogni capitolo latore di nuove sezioni e storie periferiche. Pur agendo in larga parte da improduttivo contorno, il quartiere di Kamurocho è comunque un gran bel contorno, cucinato dall'esperienza di chi viene da *Jet Set Radio* e dalla migliore delle abilità di PS2: immagini dense, seppur dal dettaglio sfuocato. Gli angoli di ripresa sono fissi, i pedoni svaniscono in lontananza e la gran parte dei locali accessibili serve a guadagnare energia (farmacie e ristoranti) o perdere soldi (locali per scommesse e sale pachinko), ciononostante la credibilità del luogo non ne risente. Il team di sviluppo ha chiaramente preso delle scorciatoie per raggiungere questo traguardo (il vociare della gente e più in generale i rumori della città sono un'unica traccia sonora riprodotta in loop piuttosto che l'amalgama di singoli audio sample), ma ciò non fa che ribadire l'abilità tutta nipponica di ottenere risultati soddisfacenti col minimo dispendio di risorse.

Sulla scia della storia principale, una settantina di mini-eventi attendono di essere vissuti fra le strade di Kamurocho. Molti sono brevi e si concludono con una scazzottata, ma offrono comunque barlumi di umanità (oltre a ricompensare con oggetti). Le ragazze degli 'hot club', in particolare, si prestano al dialogo articolato attraverso il classico sistema ad opzioni multiple, e guadagnare la loro fiducia premia con toccanti confidenze sulle loro vite private.

Un po' come accade in RPG come *Final Fantasy X*, quando ha inizio un combattimento per le vie di Kamurocho, di fatto il gioco abbandona il popoloso scenario principale per caricarne sono la porzione teatro dell'imminente confronto. Ciò causa senz'altro discontinuità, ma assicura che gli incontri abbiano luogo in ambienti all'uopo concepiti e 'arredati'

Se questa recensione sembra focalizzarsi sulle sensazioni e le visioni più che sulle effettive dinamiche di *Ryu Ga Gotoku* è perché il titolo Sega fonda il suo appeal sulle prime piuttosto che sulle seconde. Di conseguenza, dal momento che precipitarsi attraverso la storia principale seguendo le fredde indicazioni della mappa, nella totale ignoranza delle proprie motivazioni, ridurrebbe *Ryu Ga Gotoku* ad un banale susseguirsi di combattimenti, si sconsiglia caldamente di importare la versione giapponese tutta kanji e hiragana. (Sega ha confermato un'insperata release occidentale, pertanto aspettate. Ne varrà la pena). Certo si potrebbe obiettare che un buon videogioco dovrebbe essere in grado di divertire comunque. Ecco, se c'è una cosa che *Ryu Ga Gotoku* insegna (o ribadisce) è che questo assunto è completamente falso. Così come falso si è dimostrato il sospetto che Sega abbia definitivamente perso la mano.

Un'analisi ravvicinata della popolazione espone modelli poligonali scarsamente dettagliati. Ciononostante il melange di classi sociali, umori e colori rispecchia perfettamente quello dei reali quartieri tokiensi

TOCA RACE DRIVER 3

SISTEMA: PC, PS2 (VER. TESTATA), XBOX VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: CODEMASTERS SVILUPPATORE: INTERNO VOTO: 8.5/10

Le vetture a ruote scoperte sono le più sensibili ai danni, come testimoniato da questo incidente occorso subito dopo la partenza grazie ad un'infelice 'spintarella'. Fortunatamente un'opzione di restart istantaneo impedisce a casi come questi di indispettire più di tanto. La gara su sterrato (a destra) è la disciplina più inusuale nonché la più dura da padroneggiare: difficile dire se dipenda da un maldestro bilanciamento della difficoltà, dalla tecnica di guida radicalmente differente o dalla varietà di veicoli (dalle buggy ai big foot)

Seppur non dettagliata quanto la visuale interna di *PGR3* l'equivalente di *Race Driver 3* (sopra) offre comunque una prospettiva esaltante ed evocativa del tracciato: le occhiate laterali tendono ad essere effettivamente impiegate per controllare pericolosi avversari piuttosto che per ammirare lo scenario

Bisogna dare atto a Codemasters di essere stata una delle poche software house al mondo (insieme alla nostrana Milestone, con il suo *Racing Evoluzione*, e a Namco, con il suo quasi omonimo *Racing Evolution*) ad aver tentato di svecchiare la struttura della simulazione automobilistica. Da quando ha guadagnato l'umanizzante sottotitolo di *Race Driver*, la serie *TOCA* ha visto le sue svariate discipline sportive convergere in un'unica modalità carriera tenuta insieme da interludi narrativi. Ma considerate questo: in *Pro Race Driver* il giocatore interpreta Ryan McKane, aspirante campione delle quattro ruote motivato dal desiderio di onorare il padre, pilota quasi leggendario tragicamente morto diversi anni addietro nel corso di una gara. Per rendere le cose più personali, il successivo *Race Driver 2* evita di dare un nome al protagonista, riprende le scene di intermezzo da una prospettiva in prima persona e racconta una più banale 'vita dietro le scuderie', fra proposte di ingaggio e contratti di sponsorizzazione. Ora, con *Race Driver 3*, Codemasters riduce le cut-scene a pochi secondi di consigli, informazioni e incoraggiamenti recitati a favore di camera dal meccanico Scotty. Per il resto è gara pura. Alla luce di questa sorta di 'regressione' della componente narrativa, si direbbe che lo sviluppatore britannico abbia intuito ciò che i fan delle corse già sapevano: le storie migliori sono quelle che si raccontano in pista. E *Race Driver 3* sa raccontarne di fantastiche.

Mentre giochi come *Project Gotham Racing*, *Forza Motorsport* e *Gran Turismo* coniugano, con diverso successo, il piacere di guidare con il piacere di possedere, *Race Driver 3* è puro sforzo agonistico al volante di vetture mai proprie. Non ci sono garage da riempire, officine per la customizzazione, mercatini di compravendita o autolavaggi. Selezionata la competizione a cui si intende partecipare, si sceglie dall'elenco la vettura con cui farlo. Fine. Per certi versi, la simulazione di Codemasters resta fedele all'archetipo del racing game dell'era pre-Polyphony, con l'unica differenza di includere praticamente tutte le declinazioni del genere. Le sue otto 'discipline' ospitano ogni forma di competizione esistente che preveda l'impiego di un mezzo a quattro ruote, dai go-kart alle monoposto della F1 nella categoria Open Wheel alle auto che hanno fatto la storia dell'automobilismo fra gli anni '30 e '70 di quella Classic, passando per le maratone ad alta velocità sui circuiti ovali, i time trial sull'autodromo di Bedford, la 'guida sporca' dell'off-road e ovviamente le risse di lamiere e sudore di gran turismo e touring car. Qualunque sia il vostro genere di racing game preferito, in *Race Driver 3* c'è.

PGR, *Forza* e *GT* coniugano il piacere di guidare con il piacere di possedere. *Race Driver 3* è puro sforzo agonistico al volante di vetture mai proprie

Il modello di guida, regolabile sia in termini di autenticità che di sensibilità dei controlli, probabilmente si sposa meglio con certe formule piuttosto che con altre (il comportamento delle vetture offroad, ad esempio, non convince totalmente), ma ciononostante riesce nella non facile impresa di appagare immediatamente, senza dover investire settimane nell'apprendimento di sottigliezze. Se mancano le 'patenti' e gli aiuti alla guida

La serie Australian V8 Supercar è una delle più impegnative del gioco dal momento che include avversari particolarmente aggressivi, macchine grandi e potenti e curve veloci. È inoltre un pretesto per offrire una serie di circuiti alquanto contorti e poco familiari

Race Driver 3 custodisce una immensa libreria di tracciati. L'onnipresente Laguna Seca è accompagnato da moderni circuiti di F1 altamente tecnici come Shanghai e Bahrain nonché da alcuni classici 'tremendi' come Spa e Brands Hatch. Ma sono quelli meno noti che sorprenderanno davvero i giocatori

è anche per questo. Aggiungete una sezione di tuning che con semplicità (e senza dover acquistare alcunché) permette di regolare parametri come il rapporto di cambio, la campanatura, il bilanciamento dei freni, l'altezza, l'antirollio e tutto il resto, quindi la duttilità delle opzioni di gara e infine una modalità online (12 partecipanti per la versione PS2, 16 per quella Xbox) che ne preservi il valore nel lungo periodo, e diventa davvero difficile pensare ad un racing game più completo di questo.

Ma più di ogni altra cosa, quello che Codemasters ha capito meglio dei suoi concorrenti è che tagliare il traguardo per primi dopo una processione iniziata dalla pole position è meno appagante di un sofferto quinto posto salva-campionato agguantato partendo dal fondo della griglia. Sebbene il gioco non sia ovviamente in grado di orchestrare simili situazioni, fa tutto quanto è in suo potere per aumentare le probabilità che si verifichino. All'opportuno livello di difficoltà, i tracciati sono aggrediti da intelligenze artificiali che combattono sia fra di loro che col giocatore, e la qualifica (opzionale nella modalità World Tour) è relativamente dura. Tanto gli incidenti più gravi quanto i fuori pista sono decisamente compromettenti, anche in virtù del nuovo e più dettagliato sistema di danneggiamento delle parti meccaniche (la carrozzeria non arriva mai a distorcersi quanto ci si aspetterebbe). Nonostante tutto questo, per i piloti più determinati il recupero è sempre possibile fintanto che la propria vettura è in grado di tenersi in pista, e le condizioni da rispettare per accedere alla prova successiva sono generalmente modeste (terzo o quarto posto). Inoltre, la possibilità di ricominciare una gara senza penalità (anche nell'ambito di un campionato) minimizza la frustrazione e stimola il perfezionismo.

Race Driver 3 potrà anche soffrire di una leggera arretratezza estetica rispetto ai suoi concorrenti (*GT4* in primis), e di certo il suo modello fisico, seppur soddisfacente, paga con diversi compromessi la gran varietà di stili di guida che è chiamato a sostenere, ma è un gioco che sa quello che vuole (al punto da aver eliminato ciò di cui non aveva bisogno) e sa cosa vogliono i suoi fan: un antico, puro, viscerale agonismo.

La vittoria nel World Tour ricompensa con le congratulazioni di Scotty e con interessanti dettagli in background (sopra). La guida poco pulita innesca prevedibili ritorsioni da parte di chi ne ha patite le conseguenze (in alto)

Consigli per gli acquisti

Con *Race Driver 3*, Codemasters ribadisce la propria abilità nel non trascurare qualsiasi opportunità per arrotondare le sue entrate con pubblicità e sponsorizzazioni. Oltre a vendere cheat code per telefono come al solito, la società ha siglato un contratto con Honda in virtù del quale è necessario visitare il sito della casa automobilistica per sbloccare la serie speciale di campionati con auto targate Honda (tra cui la nuova Civic). L'evento Palmer Motorpost Sensation offre invece prove a tempo e dati di vendita. In effetti, tutto questo è perfettamente in sintonia con il mondo mercenario del motorsport.

SEGA RALLY 2006

SISTEMA: PS2 VERSIONE: GIAPPONESE
PRODUTTORE: SEGA SVILUPPATORE: INTERNO VOTO: 4,5/10

Le competizioni di *Sega Rally 2006* si articolano generalmente in brevissime tappe divise da alcuni checkpoint e percorse contemporaneamente da più concorrenti, esattamente come in passato. Per aggirare i problemi che una simile struttura comporta (superare 18 auto in due minuti non è un'impresa semplice, quando si parte dall'ultima posizione) ogni competizione prevede tre 'giri di pista' da percorrere separatamente come tre tappe differenti. Un iter che potrebbe alla lunga stancare, ma che la varietà delle ambientazioni e l'alternanza di mattino/sera/notte rendono meno pesante.

Ogni cosa in *Sega Rally 2006* denuncia approssimazione e leggerezza. L'impianto tecnico è datato, tremendamente. Se le texture poco definite non costituiscono il peggiore dei problemi, elementi come le pozze d'acqua, simili a immote chiazze di cemento, o gli spettatori, figure piatte e immobili sistemate lungo i tracciati, risaltano nella loro disarmante vecchiezza. Forse solo l'adesione al fiero dogma dei 60fps costanti, da sempre caratteristica di Sega, riporta alla mente i capolavori del passato. Ma è una magra consolazione quando due degli aspetti cruciali delle passate edizioni (il modello di guida e il design dei tracciati) sono miseramente compromessi. Un simile pop up, inoltre, non si vedeva dai tempi di PSone.

Una volta superato, difficilmente un avversario è in grado di ricambiare il favore, anche nel caso si cada vittime di incidenti. Questo comportamento 'remissivo' assimila le altre auto in gara a traguardi intermedi in movimento piuttosto che a veri e propri concorrenti, rendendo le gare meno interessanti

Il comportamento delle auto in pista è condizionato dalle caratteristiche del veicolo e del fondo stradale. Tuttavia, le differenze tra sterrato e asfalto e tra vetture di diversa cilindrata appaiono meno nette di quanto dovrebbero

Chi ha giocato i primi due episodi ricorderà il peculiare modello di guida, di stampo fortemente arcade, ma con intelligenti aperture alla 'simulazione'. In particolare, la tendenza all'intraversamento dell'auto costringeva ad una guida pulita, giocata sul controsterzo e sull'uso accorto del cambio. Tale equilibrio tra immediatezza e simulazione subisce in *Sega Rally 2006* un profondo sconvolgimento, votato all'estremizzazione dei fattori arcade e all'abbandono di quelli simulativi. A causa dell'aderenza pressoché totale delle vetture al fondo stradale, i momenti in cui l'auto s'intraversa appaiono innaturali forzature e innescano derapate 'sicure' piuttosto che stimolare una guida più assennata con la minaccia dello slittamento verso l'esterno curva. Sembra quasi che le nuove vetture da rally di Peugeot, Subaru e Mitsubishi corrano sulle rotaie magnetiche delle piste Polistil piuttosto che su terreni sconnessi.

I modelli poligonali delle auto sono senza dubbio soddisfacenti. La loro somiglianza con le controparti reali è buona, anche se la totale mancanza di riflessi sulle carrozzerie fa storcere il naso al giocatore abituato alle meraviglie di *Gran Turismo 4* e *WRC Rally Evolved*

Ma è la diffusa balordaggine del track design, spesso lineare e fin troppo accondiscendente, a deludere maggiormente. Tornanti e chicane ci sono ancora, ma correre sui tracciati di *Sega Rally 2006* equivale a incassare l'acceleratore e aggiustare di tanto in tanto lo sterzo. Non esattamente quello che ci si aspetta da un racing game, men che meno da un racing game chiamato *Sega Rally*.

È lodevole, d'altro canto, la volontà di Sega di aggiornare la struttura di gioco agli standard correnti. *Sega Rally 2006* si fonda su una modalità Carriera che tenta perlomeno di stare al passo coi tempi: è possibile acquistare auto, metterle a punto, iscriverle alle competizioni e portarle in pista. Tutto ciò contrasta forse con l'immediatezza del modello di guida e la brevità delle gare, ma fa da contrappeso allo spessore tutt'altro che consistente degli altri comparti di gioco. Anche se, come per i 60fps, si tratta di una magra consolazione.

La verità di cui *Sega Rally 2006* è testimonianza (insieme a *Shadow the Hedgehog*) è che Sega sta male. Sta male lei e stanno male i suoi fan, costretti a ingoiare bocconi amari e a veder sfumare ogni possibile occasione di riscatto. Perciò, se avete fame di *Sega Rally*, fatevi un favore: procuratevi un Saturn con una copia del primo episodio (1995) e dimenticate l'esistenza di quest'edizione per PS2. Per un passato che va ricordato e un presente che è meglio dimenticare.

La modalità online è prevedibilmente il luogo di massima espressione del caos promosso da *Full Auto*, ma l'ovvia disabilitazione del potere di riavvolgere il tempo aumenta il livello di frustrazione che proprio detto potere riesce a calmierare offline

FULL AUTO

SISTEMA: 360 VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: SEGA SVILUPPATORE: PSEUDO INTERACTIVE VOTO: 6 SU 10

La finestra di lancio di una nuova console rappresenta una ghiotta occasione per inaugurare nuovi franchise. Titoli che rischierebbero di svanire all'ombra di proprietà intellettuali più popolari laddove proposti su una piattaforma con cinque anni di vita alle spalle, guadagnano inevitabilmente le luci della ribalta quando la concorrenza è ancora debole e l'utenza affamata. Ma soprattutto, non è necessario creare un blockbuster per approfittare di questa felice ricettività del mercato.

Poco sorprendentemente, quindi, *Full Auto* non esplora nuove frontiere del game design, ma si limita a mettere insieme due dei più abusati ingredienti del videogioco (armi ed auto) prendendo altresì in prestito idee da un paio di produzioni della scorsa generazione, *Burnout* e *Prince of Persia*, nella forma rispettivamente di un boost alimentabile a suon di salti e derapate e del potere di riavvolgere il tempo.

Sebbene all'apparenza denunci quell'aggressività tipica del combat game, già dal tutorial è evidente come *Full Auto* privilegi di fatto l'indole corsistica del genere, imponendo il rispetto di limiti di tempo e istruendo sulla necessità di eseguire manovre ardite per guadagnare spinta extra. Il danneggiamento dello scenario, del traffico e dei concorrenti attiva e alimenta la cosiddetta barra di 'Unwreak': questa permette di riavvolgere il tempo per rimediare ad eventuali disastri o per darsi una seconda possibilità di centrare un bersaglio precedentemente mancato. Ciononostante il più delle volte se ne approfitta per ridisegnare traiettorie imprecise o infilare scorciatoie mancate per un pelo al primo passaggio.

L'anima bellicosa di *Full Auto* si esprime invece attraverso la dotazione di un doppio set di armi, solitamente montate a fronte e a tergo, e bilanciate secondo i canoni del genere. Quando sul cofano troneggia una coppia di mitragliatori o un cannone orientabile, la parte posteriore della vettura ospita dispensatori di mine o lanciagranate rimbalzanti, mentre all'aumentare della potenza offensiva diminuiscono generalmente gittata o ritmo di fuoco. La miscela di scenari adeguatamente fragili da agevolare la demolizione, di fisica esagerata e di guida spericolata, resa a sua volta effervescente da un effetto elastico che concede pochi istanti di fiato prima di venire inesorabilmente raggiunti dalle IA avversarie, fa di *Full Auto* un'esperienza rumorosa, frenetica e grottesca, ma non per questo meno ignorante di quanto non si possa intuire semplicemente osservando le foto.

Con la decisione di concentrarsi sull'orologio piuttosto che sulla carneficina e di far pendere l'ago della bilancia sul lato corsistico dello spettro, Pseudo Interactive avrà anche evitato la dispersività che affligge gran parte dei combat racing game, ma si è anche preclusa la possibilità di esaltare le potenzialità del gioco. Un design dei tracciati poco ispirato unito ad un modello di guida incapace di restituire la giusta sensazione di pesantezza e affidabilità sono difficilmente più gratificanti degli esplosivi e brutali bisticci fra corridori. Un'implementazione più fantasiosa delle sue caratteristiche distruttive avrebbe forse permesso a *Full Auto* di emergere dall'ombra del suo evidente idolo e di offrire qualcosa di più di un leggero diversivo in attesa dell'edizione 360 di *Burnout Revenge*.

Il sistema di boost adottato da *Full Auto* è così vicino a quello di *Burnout* che non è difficile sorprendersi a correre contromano o sfrecciare a pochi centimetri dal traffico per riempire la barra. Ovviamente è invece preferibile travolgere qualsiasi cosa si ponga fra il cofano e l'orizzonte per accumulare punti e medaglie

Oltre a non avere effetto sulla manovrabilità, il modello di danneggiamento della carrozzeria non è certo sofisticato come quello della demo per XNA realizzata dalla stessa Pseudo Interactive, ma fornisce comunque un efficace indizio visivo circa lo stato di salute del proprio veicolo

Carriera distruttiva

Malgrado la leggerezza del concept, non si può dire che Pseudo Interactive non abbia cercato di variare l'offerta. Esiste una lunga modalità carriera, e le tre classi di puro combat racing che gradualmente incrementano la velocità e diminuiscono la resistenza delle vetture coinvolte ne scandiscono giusto l'inizio. La decisione di imporre ad ogni evento un set specifico di auto e rispettive armi è stata saggia, ma le successive variazioni sul tema (basate sull'eliminazione dei rivali, sull'impiego di vetture sottopotenziate e così via) di fatto non riescono a modificarlo in maniera sostanziale.

TOURIST TROPHY
THE REAL RIDING SIMULATOR

SISTEMA: PS2 VERSIONE: GIAPPONESE
PRODUTTORE: SCEI SVILUPPATORE: POLYPHONY DIGITAL PREZZO: 7 SU 10

La modellazione delle moto e le relative texture brillano per accuratezza e pulizia, il che rende più facile apprezzare i numerosi dettagli inseriti da Polyphony Digital su ciascuno dei mezzi riprodotti su licenza

Le animazioni dei piloti, già di per sé estremamente curate, beneficiano della possibilità di selezionare un proprio stile di guida, impostabile tramite la scelta di alcune variabili relative alla posizione del centauro in rettilineo e in curva

Niente soldi

In *Tourist Trophy*, contrariamente a quanto accade nella serie *Gran Turismo*, la conquista dei mezzi non richiede semplicemente un adeguato esborso pecuniario. Per ottenere le moto di proprio gradimento, infatti, è necessario portarle in pista e gareggiare contro uno o più avversari, da battere sulla linea del traguardo finale o, in alternativa, da superare prima dello scadere dei giri concessi e da tenere alle proprie spalle per 10 secondi. Inutile dire che tali sfide prevedono la partenza del giocatore dalle retrovie, ed anche con un certo distacco. L'accesso ai mezzi della categoria più elevata passa, invece, per una serie di classiche prove a tempo.

Stando a quanto dichiarato da Polyphony Digital, Takamasa Shichisawa (direttore dello sviluppo di *Tourist Trophy*) dovrebbe stare alle moto come Kazunori Yamauchi (stavolta presente soltanto nel ruolo di produttore) sta alle auto. Eppure, laddove *Gran Turismo* trasuda passione in tutte le sue iterazioni, *Tourist Trophy* si presenta come un prodotto freddo, asettico, diviso in comparti stagni che interagiscono assai poco tra loro. Le onnipresenti patenti (tra l'altro molto facili da ottenere, se non si punta ad una collezione completa di medaglie d'oro), ad esempio, servono unicamente per guadagnare l'accesso alle varie categorie di moto. I settaggi disponibili per ciascun mezzo e le possibilità di personalizzazione, inoltre, sono lontani anni luce da quelli presenti in *Gran Turismo 4*, dal quale *Tourist Trophy* mutua soltanto gli aspetti più irritanti. Come una struttura di gioco fatta di moto identiche alla propria che, se utilizzate dalla CPU, guadagnano misteriosamente uno o due decimi di secondo in accelerazione e una decina di chilometri orari in allungo. Fatta di campionati in cui l'ordine di arrivo dei concorrenti è nella maggior parte dei casi lo stesso, gara dopo gara, il che obbliga quasi sempre a vincere. Fatta di partenze lanciate in cui il giocatore si trova invariabilmente in ultima posizione, staccato di qualche centinaio di metri dal leader del gruppo. Una struttura di gioco, insomma, che fa capo ad una concezione della guida simulata alquanto vecchia e obsoleta, che non ha più ragione di esistere e che Polyphony, invece, si ostina a fare sua.

Forse perché testarda e retrograda, o forse perché forte di un gameplay basato su un piacere di guida inarrivabile per qualsiasi altro sviluppatore. Lungi dall'essere una simulazione rigorosa, infatti, *Tourist Trophy* è un sofisticato arcade la cui notevole 'elasticità' in materia di tenuta di strada e di conseguenze degli impatti (un frontale contro un muretto, ad esempio, non produce esiti) ne svilisce indubbiamente il realismo, a favore però dell'accessibilità e della pura esaltazione. E se è vero che le imbarcate che seguono le escursioni sull'erba o sulla sabbia sono poco credibili e che la tolleranza relativa alle perdite di aderenza in curva facilita sì la guida, ma rende talvolta imprevedibili le reazioni del mezzo, è altrettanto vero che sfrecciare lungo i tracciati resi famosi da *Gran Turismo* (a cui si aggiunge la pista di Valencia) a bordo di una moto da 190 cavalli fornisce un brivido non da poco. Gli sbacchettamenti della ruota anteriore, il possente rombo dei motori plurifrazionati a quattro tempi e l'urlo lancinante di quelli a due tempi, le discese in piega dopo una violenta decelerazione e la pericolosa vicinanza tra la testa del pilota proiettato verso l'asfalto e gli ostacoli a bordo pista sono continue fonti di emozioni, opportunamente alimentate da un modello di guida assai snello che non richiede troppa pratica per essere padroneggiato al cento per cento.

E così, grazie ai controlli che rispondono sollecitamente e con precisione, alla giusta sensazione di 'leggerezza' restituita dalle moto lanciate a velocità proibitive, alla varietà delle situazioni in cui è possibile imbattersi affrontando curve completamente diverse tra loro e al totale coinvolgimento generato nell'utente, il gioco avvince sin dalle prime battute e tiene vivo l'interesse sufficientemente a lungo. Certo, per poter parlare di 'real riding simulator' Polyphony Digital dovrà lavorare ancora parecchio, ma *TT* costituisce comunque un buon punto di partenza per quello che, se portato avanti, potrebbe diventare rapidamente un gran bel franchise.

TT presenta un pratico Photo Mode assai simile a quello già visto in *GT4*, grazie al quale è possibile sbrigliare le proprie velleità di fotografo sportivo per realizzare gustosi quadretti

Certo la grafica non è quella di *Ninety-Nine Nights* per 360, ma assistere alla ricaduta di centinaia di corpi proiettati in aria da una possente pugno atomico restituisce la stessa impressione di ferocia

Al di là della modesta complessità poligonale delle singole unità in campo, *Ikusagami* accetta altri compromessi per portare a video i suoi popolosi eserciti, come una povera palette cromatica (mascherata da un abuso di bloom lighting), la bassa risoluzione e un'area di gioco inferiore a quella reale dello schermo. E l'IA non è certamente sofisticatissima

IKUSAGAMI

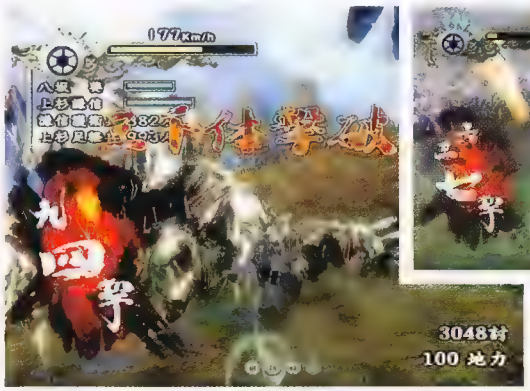
SISTEMA: PS2 VERSIONE: GIAPPONESE
PRODUTTORE: GENKI SVILUPPATORE: INTERNO VOTO: 5 SU 10

Combattere, combattere, combattere. Non si può fare altro in *Ikusagami*, e non solo perché il gioco non offre diversivi, ma perché non c'è letteralmente spazio per movimenti che non prevedano un uso falcidiante della spada.

All'alba della nuova generazione di console, il titolo targato Genki si erge ad esempio della potenza ancora estraibile dall'hardware Sony. In tema di conflitti fantasy, quelli proposti da *Ikusagami* sono in assoluto i più popolosi di sempre. Come un fiume in piena che scavalca gli argini, decine di migliaia fra soldati e mostri si riversano su schermo per incontrarsi sotto una pioggia di frecce fiammeggianti. Ciascun partecipante alla bagarre è modellato in un regime di tiratissima economia di poligoni, ma ciononostante è credibile componente di un tappeto di origami da combattimento la cui sola defaillance estetica è l'onda che lo attraversa durante l'aggiornamento in massa dei modelli 3D. La sensazione di prendere parte ad un'immensa azzuffata viene veicolata con una vivacità sconosciuta ad altri picchiaduro fondati sulla rissa, con brulicanti ammassi di demoni pascolanti sullo sfondo o a coprire completamente la cresta di una collina. L'analisi ravvicinata mostra poca varietà, ma l'impatto visivo di un tale sciame di corpi non smette mai di stupire e intimorire. Sfortunatamente, uno dei modelli stilisticamente più deboli è proprio il più importante: la furia protagonista del gioco pecca di carisma e cammina in maniera bizzarra, un mondo a parte rispetto al cast principale di *Devil Kings* et similia.

Per quanto elettrizzante possa essere un siffatto scenario di guerra, trovarcisi in mezzo lo è di meno. Lo spettro della ripetitività comincia a volteggiare sullo sfrigolante teatro di battaglia in deprimente anticipo rispetto a quanto accade in altri giochi appartenenti alla medesima, chiassosa categoria. Truppe alleate possono essere istruite con semplici comandi fermo/seguimi e preservarle è essenziale dal momento che sono le uniche in grado di edificare speciali 'pozzi' necessari all'assorbimento di importante energia dal terreno. Ciononostante è difficile attribuire alla dinamica di gioco di *Ikusagami* uno spessore strategico che vada oltre l'effimero. Non è tanto una questione di gestire la battaglia, quanto di sottometterla al proprio volere in maniera rapida e brutale, facendosi largo fra le nuvole di punti rossi che invadono la mappa e fermandosi di tanto in tanto nell'attesa che il proprio seguito di soldati, lentamente, ritorni ai piedi del suo generale. L'iconografia a video può talvolta risultare soffocante (soprattutto quando comincia a 'registrare' lunghe sequenze di combo), ma per fortuna la mappa aiuta a trarre il massimo beneficio dagli attacchi più dirompenti offrendo quella prospettiva soprelevata che consente di dirigere al meglio il flagello di Dio che spesso ci si ritrova fra le mani. In queste occasioni, l'inquadratura si inclina per conferire drammaticità al momento mentre lingue di fuoco si sollevano sulla scia dell'assalto per un effetto complessivo di notevole impatto.

Ma sebbene assistere alla furibonda mietitura di così tanti nemici, vederli sparpagliarsi come chicchi di riso sulla superficie di un tamburo gigante preso a pugni, sia un'esperienza catartica e pirotecnica, l'interesse svanisce ben prima che si possano arrivare a contare i 65.535 caduti. Detto altrimenti, *Ikusagami* è sicuramente un gioco 'numericamente' sconcertante, ma la meraviglia non dura a lungo senza sostanza.



Le colonne di fuoco sollevate dagli attacchi più dirompenti sono indubbiamente disgustose, ciononostante arricchiscono la visione periferica con frizzi e lazzi esaltatori della prova di potenza

Sterminio a tempo

Oltre alla modalità principale, *Ikusagami* offre prove a tempo da intraprendere con le armi più devastanti (progressivamente sbloccabili). Dette prove sono l'essenza delle fasi più frenetiche della campagna principale, e una di esse riversa su una vallata il maggior numero di nemici gestibile contemporaneamente dal motore grafico, con il giocatore incaricato di sterminarne il più possibile entro un dato arco di tempo.

RULE OF ROSE

SISTEMA: PS2 VERSIONE: GIAPPONESE
PRODUTTORE: SCEI SVILUPPATORE: PONCHELINE INC./SHIROGUMI INC. [illegible] 4 SU 10

Grande Fratello

Strutturalmente suddivise in capitoli, le ispezioni domestiche avvengono in un clima sinistramente anomalo. Le bambine che popolano la casa manovrano Jennifer dall'alto come una marionetta. Una messinscena dai toni perversi in cui gli eventi sono (e soprattutto vengono percepiti come tali) già stati da loro pianificati, relegando a Jennifer il ruolo di mera esecutrice materiale. Si tratta della sensazione principale cui chiaramente gli autori aspiravano e quella da cui deriva gran parte dell'irrequietezza che l'atmosfera di gioco è in grado di generare: ci si sente come pupattoli costantemente osservati e in balìa di forze superiori, in una casa dove le mura hanno orecchie e le pareti occhi che spiano ogni movimento.

Inghilterra, anno del Signore 1930. Jennifer, una splendida quanto gracile diciannovenne, viene strappata alla sua routine quotidiana e segregata all'interno di una gigantesca magione. Responsabile della sua prigionia è un gruppo di bambine riunite nella Red Crayon Aristocrats, un'organizzazione deviata da loro stesse gestita. Se vuole restare in vita, Jennifer deve portare a termine e senza discutere gli incarichi che le vengono assegnati dai suoi carcerieri a cadenza mensile. Le pretese delle bambine consistono per lo più in richieste di 'doni' che l'insicura protagonista deve trovare il modo di ottenere investigando l'interno della casa e poi recapitare nel luogo convenuto.

Volete conoscere il resto della storia? Leggerlo su GameFAQs è probabilmente il modo più conveniente per apprezzare quanto di buono *Rule of Rose* abbia da offrire. Parto di una mente incapace di amalgamare con profitto le qualità interattive e multimediali del videogioco, nell'ultimo horror Sony i contenuti diegetici prendono il sopravvento e schiacciano totalmente quelli ludici. Il risultato è un titolo in cui la storia rappresenta probabilmente l'unica motivazione ad arrivare alla fine.

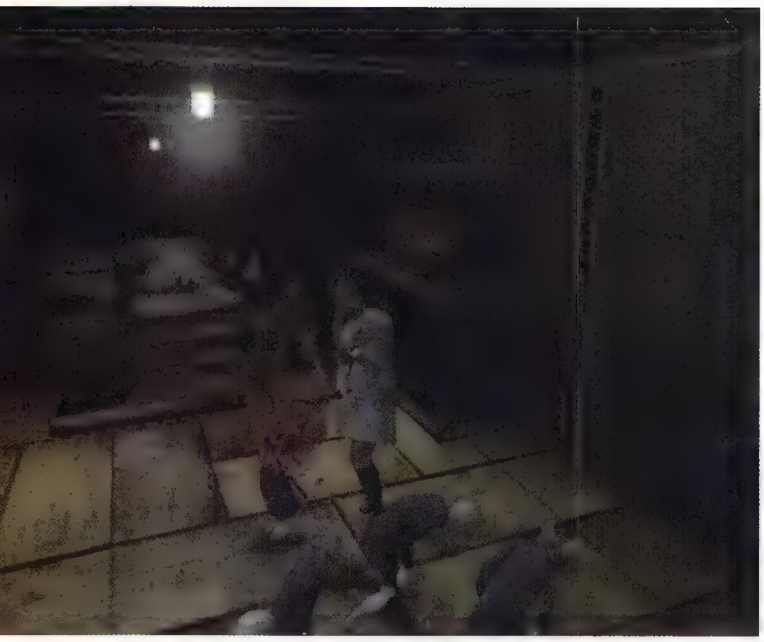
Le armi deputate alla difesa includono un'ascia, un coltello, un tubo in acciaio e una pala. L'assenza di armi da fuoco obbliga di conseguenza al solo confronto corpo a corpo

La vacuità del gameplay è immediatamente ravvisabile a cominciare da uno dei più inappaganti sistemi di combattimento mai concepiti. Anche considerando la necessità di dover rappresentare i modi impacciati di un'adolescente evidentemente priva di familiarità nell'arte dell'autodifesa, l'estrema imprecisione dei suoi già letargici movimenti (quasi innaturali nell'esecuzione) rende le pur non frequenti sessioni di combattimento una procedura odiosa e di conseguenza preferibilmente evitabile. E che tale inettitudine sia solo una piaga causata da un pessimo game

design piuttosto che l'esito di una scelta consapevole lo dimostra la considerazione di cui hanno goduto le creature ostili. Per tutta la durata dell'avventura poche tipologie di avversari impegnano Jennifer in combattimenti di tale potere narcotico che sembra ridicolo anche solo definirli tali.

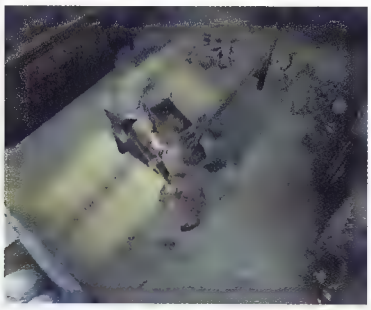
Il sistema investigativo è incentrato sulla consueta raccolta di oggetti da usare nel luogo opportuno perché un nuovo evento apra la strada a una ricerca identica alla precedente. La sterile ciclicità di questo schema è resa drammaticamente evidente dalle modalità con cui il giocatore viene condotto da una parte all'altra della casa. Vero deus ex machina dell'azione di gioco, il cane Brown che accompagna Jennifer sin dalle prime fasi è in grado di condurre la sua padrona nel luogo esatto in cui un oggetto è previsto che venga utilizzato. Basta semplicemente accedere al menu e chiedere a Brown di annusare un item a scelta perché l'amico a quattro campe si diriga senza incertezze lì dove serve. Per quanto possa sembrare incredibile, l'azione procede alla stregua di una visita guidata dal principio fino alla conclusione. Non viene mai richiesto di ricorrere all'intuito, ma semplicemente di affidarsi al fiuto di un cane, ciechi in balìa delle circostanze.

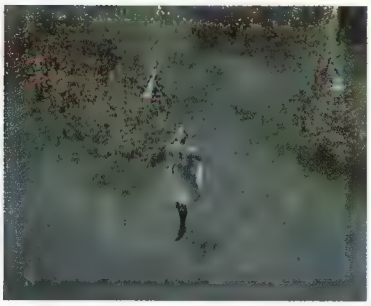
Collocandosi al crocevia tra cinema, letteratura e videogioco (in quest'ordine di importanza), *Rule of Rose* può considerarsi un insolito spunto narrativo applicato ad un pessimo videogioco. Un fraintendimento mediatico.

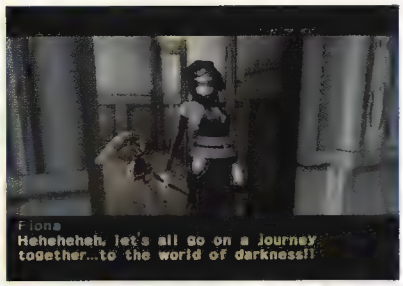


L'inesistente intelligenza artificiale che muove quelli che dovrebbero rappresentare temibili oppositori rafforza l'impressione che essi siano piuttosto semplici diversivi volti a spezzare la monotonia delle cicliche deambulazioni di Jennifer, piuttosto che parte irrinunciabile e caratterizzante delle sue vicende

Tramite la croce direzionale è possibile comunicare a Brown di star fermo, di seguire la protagonista o di scovare oggetti nascosti nei paraggi. Delle tre, solo l'ultima opzione gode di una qualche utilità







La caratterizzazione dei personaggi è rispecchiata dai loro gusti in fatto di vestiario (hint: nero = cattivo)

I boss falliscono nel loro storico compito di conferire varietà al gameplay. In *Trapt* si fatica a capire se si stia affrontando un boss stage oppure una missione standard

TRAPT

SISTEMA: PS2 VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: TECMO/TAKE TWO SVILUPPATORE: INTERNO VOTO: 5.5/10

Conosciuto in oriente con il nome di *Kagero 2: Dark Illusion*, *Trapt* è il quarto esponente della serie *Deception* e si pone come seguito ufficiale del secondo capitolo, di cui riprende gran parte delle meccaniche, per spingersi in verità poco oltre.

La dolce principessa Allura viene incastrata per l'omicidio del re da una matrigna la cui malvagità è chiaramente distinguibile nei tratti somatici. Una disperata fuga in luoghi dimenticati del castello conduce Allura al cospetto di una presenza demoniaca, con la quale si trova costretta a stringere un patto: in cambio di peculiari abilità offensive, la principessa donerà al demone le anime delle persone uccise per mezzo dei suoi nuovi poteri. Detti poteri costituiscono il piatto unico gentilmente offerto dal menu di *Trapt*, e assegnano al giocatore la capacità di posizionare trappole da far poi scattare per eliminare i numerosi inseguitori. Il gameplay risultante si colloca a metà strada tra un *Dungeon Keeper* in chiave action e una versione single player di *Spy vs Spy*.

Prima di ogni missione il giocatore è chiamato ad equipaggiare un set di nove trappole equamente suddivise in tre categorie (pavimento, soffitto, parete). In qualsiasi momento del gioco, la pressione del tasto cerchio arresta lo scorrere del tempo e visualizza una griglia applicata allo scenario pensata per facilitare il posizionamento dei marchingegni. Dopo essere state collocate, e comunque dopo ogni uso, le trappole richiedono alcuni secondi di carica prima di poter essere nuovamente attivate (agendo sul corrispondente tasto frontale del DS2). Ciò scongiura l'impiego continuato dello stesso meccanismo sul malcapitato che si trovi nel suo raggio d'azione, tuttavia le combo, prodotte con un uso sinergico delle tre trappole, sono possibili e incoraggiate. Il muro magnetico, ad esempio, può immobilizzare il nemico ai piedi di una scalinata per i secondi necessari a fargli rotolare sopra un masso. A quel punto, una bomba collocata lì dove si ritiene che il corpo andrà a finire concluderebbe con il botto una 3-hit combo. Sostituendo la bomba con una pedana a scatto è invece possibile arrivare ad una 4-hit combo scagliando l'avversario contro uno dei tanti macchinari di tortura presenti nel castello. La soglia dei 4-hit è oltrepassabile adoperando le trappole in maniera che l'ultima si ricolleghi alla prima, ottenendo così combo virtualmente infinite.

È senz'altro divertente ideare sequenze di morte degne di un nemico di Barman, ma tanto lavoro cerebrale non è comunque del tutto necessario. *Trapt* infatti pone il giocatore di fronte ad una curva di difficoltà del tipo 'pianura padana', seguita nelle ultime missioni da un gran premio della montagna, quando però è ormai troppo tardi. L'impianto di gioco è minato da avversari la cui IA sembra governata da una manciata di istruzioni IF-THEN. I nemici si dirigono verso Allura con il dinamismo di uno zombie vecchia maniera e, molto educatamente, annunciano il loro attacco diversi secondi prima di portarlo.

È poi sconfortante notare come nella maggior parte dei casi non sia necessario cambiare l'ubicazione delle trappole dopo averle fatte scattare. I nemici infatti dimostrano una memoria degna di 'Memento' che li fa cadere nelle stesse trappole su cui hanno già versato il loro sangue. A quel punto, la letale semplicità con cui l'accoppiata masso-scalinata riesce ad eliminare gran parte degli inseguitori consente di giungere ai titoli di coda in poche (ma interminabili) ore.

La generale lentezza di gioco è il passo definitivo nelle lande dell'entropia. Se infatti la protagonista sembra muoversi con il bullet time inserito, i suoi cacciatori stentano addirittura a starle dietro. Ciò in effetti aiuta a meglio districarsi in situazioni popolose e con diverse trappole disseminate per lo scenario, ma non se ne sentiva esattamente il bisogno, considerando che la sfida era già stata ammazzata dai difetti sopra esposti. In sintesi, nonostante un concept originale e alcuni buoni momenti, *Trapt* non riesce a intrappolare il giocatore con un gameplay che valga la pena di approfondire.

Le Dark Illusion sono trappole speciali già allestite negli scenari e ad alto tasso di smembramento. Prima di poterle utilizzare, il giocatore deve risolvere il semplice puzzle che ne provoca l'attivazione

Buoni o cattivi

La maggior parte dei nemici che Allura si troverà ad affrontare non sono mostri senz'anima, bensì le guardie del castello oppure i villici. I primi ubbidiscono agli ordini della regina, i secondi sono attratti dalla taglia posta sulla testa della fuggiasca. Si tratta di persone più o meno innocenti, che credono di operare per il bene del regno, e che vengono massacrate dalla parimenti innocente protagonista. Una simile assenza di manicheismo rende un minimo interessante una trama altrimenti banale. La struttura narrativa è comunque valorizzata dalla presenza di quattro finali. Due sono il risultato di scelte etiche richieste al giocatore, mentre gli altri due dipendono dall'esito dello scontro con il boss finale.

Tutti i quattro personaggi di *SS* iniziano la loro avventura con almeno un attacco base di grande efficacia. Il mago, in particolare, ne possiede uno circolare che lo rende praticamente imbattibile

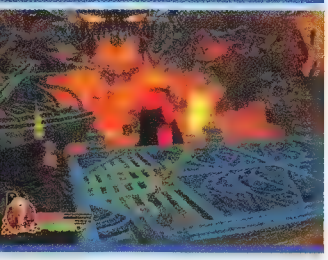
L'originale sistema di upgrade dei personaggi è andato perduto per far posto ad una semplice pausa-shopping per l'acquisto di inutili mosse extra fra un livello e l'altro. L'incremento dei valori statistici avviene nella medesima circostanza, ma il piacere dell'evoluzione è mitigato dal facile accumulo di punti esperienza

Dal punto di vista artistico, le scenografie rispettano quella diversità voluta da Romero e Sawyer spaziando dai templi della Roma Imperiale alle capanne di villaggi barbari, dalle foreste elfiche ai porti cinesi. Nessuna, però, resta impressa nella memoria

GAUNTLET: SEVEN SORROWS

SISTEMA: PS2 (VERSIONE TESTATA), XBOX VERSIONE AMERICANA
PRODUTTORE: MIDWAY SVILUPPATORE: MIDWAY SAN DIEGO VOTO: 3 SU 10

Missing in Action



Ciò che resta dell'apparentemente sofisticato costrutto narrativo a cui accennava con orgoglio Josh Sawyer su VG13 sono brevi sequenze più parlate che animate fra un livello e l'altro. Sequenze che ovviamente non offrono alcuno spessore agli eroi ed ai nemici di *Seven Sorrows*, limitandosi ad illudere che esista un background storico meritevole di indagine. Di fatto non ve ne è alcuno, e l'unico ricordo che il giocatore porterà nella memoria al termine dell'avventura non potrà che essere quello di un noioso gioco al massacro al cui confronto *Dynasty Warriors* sembra *Rome: Total War*.

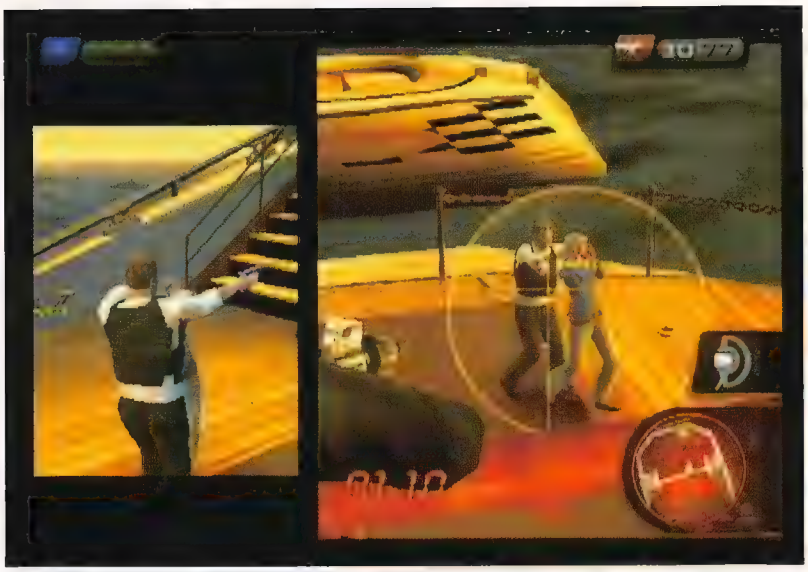
Riletta col senno di poi, l'anteprima di *Gauntlet: Seven Sorrows* pubblicata su **VG**13 sembra descrivere un gioco diverso da quello che Midway ha distribuito nei negozi. "Nel corso dello Story Mode", diceva **John Romero**, "il giocatore utilizzerà tutti e sei i personaggi, e conoscerà così il loro passato e cosa hanno attraversato". In *Seven Sorrows*, di quell'altisonante Story Mode incentrato sulla narrazione non v'è traccia: una più banale opzione Start Game porta all'unica modalità di gioco disponibile, completamente votata all'azione. Dei sei personaggi annunciati, due sono svaniti nel nulla (quelli inediti), e il prescelto resta l'unico protagonista fino ai titoli di coda. Del suo passato, inoltre, non è dato modo di conoscere assolutamente nulla.

L'abbandono del progetto da parte di Romero e Sawyer (avvenuto la scorsa estate) e la recente chiusura degli studi di San Diego sono indizi tutt'altro che circostanziali della travagliata rinascita del classico Midway. E così, quello che doveva essere il *Gauntlet* dell'era post-*Diablo* è stato frettolosamente rivisitato come un remake più vicino all'originale, ma con il quale condivide solo alcuni aspetti formali come la popolosità degli scontri, gli annunci di morte imminente e i pick-up energetici a forma di sovradimensionati tranci di carne o spicchi di formaggio di groviera (abbastanza ridicoli nel cotesto artistico generale, e di fatto non previsti di documenti di design originali).

Se non fosse per la necessità di demolire i generatori che alimentano le fila nemiche, si potrebbe completare quasi ogni livello di *Seven Sorrows* martellando ad occhi chiusi su un tasto solo. Le combo non mancano, così come il classico dualismo di attacchi dalla corta o lunga distanza, ma la loro esistenza è resa irrilevante dall'efficacia delle mosse offensive di base. E l'apparizione della Morte, terrorizzante all'epoca dell'originale, assume in *Seven Sorrows* i tratti di un innocuo cameo grazie alla generosità con cui il gioco rifornisce della mana necessaria a scatenare l'attacco magico che rispedisca il tristo mietitore al mittente.

Gli unici momenti in cui *Seven Sorrows* propone un pizzico di sfida sono gli scontri con i boss, ma lo fa barando, investendo il giocatore con attacchi palesemente inevitabili. L'idea è evidentemente quella di ridurne la scorta di vite extra. Il problema è che è possibile accumularne quantità industriali semplicemente stazionando nei pressi di un generatore. Talvolta sono particolari incombenze (attivazione di interruttori o spostamento di monoliti) a tentare di stimolare un qualche pensiero tattico, ma il più delle volte, piuttosto che dividersi fra il combattimento e il soddisfacimento di dette incombenze, è sufficiente eliminare dall'equazione il primo abbattendo tutti i generatori, e quindi dedicarsi al secondo in tutta sicurezza.

Non è inusuale che un videogioco susciti interesse in fase di sviluppo per poi deludere a lavoro ultimato. Quello del game development è infatti un processo così complesso e delicato che talvolta le buone intenzioni non bastano. Ma il caso di *Seven Sorrows* è diverso. Piuttosto che cancellare il progetto (il che è in parte ciò che è successo con la prevista versione PC), Midway ha preferito commercializzare comunque un prodotto incompleto e raffazzonato con l'intuibile intento di recuperare parte degli investimenti. Ma far pagare ai giocatori i propri fallimenti non è il modo migliore per guadagnarne la fiducia.



Durante gli interrogatori è necessario mantenere la tensione dell'interlocutore ai livelli prestabiliti, esibendo aggressività o smorzando i toni del colloquio. Sebbene il tutto si riduca ad una semplice prova di riflessi, il tempismo richiesto veicola efficacemente la drammaticità del confronto verbale

L'IA avversaria è solitamente accurata: i terroristi cercano riparo e si espongono solo per fare fuoco. Capita tuttavia che le routine comportamentali si inceppino negli scontri ravvicinati, ritrovandosi così faccia a faccia con nemici più immobili di una casalinga imbucata ad una festa VIP

24: THE GAME

SISTEMA: PS2 VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: SCEE SVILUPPATORE: STUDIO CAMBRIDGE

VOTO: 7 SU 10

Non tutte le licenze vengono per nuocere. Studio Cambridge arriva al tie-in di '24', pluri-premiato serial TV 'in tempo reale' a base di complotti e minacce terroristiche, dopo i vituperati *Primal* e *Ghosthunter*. Due opere che hanno messo a nudo i limiti del team nel campo del game design e, più in generale, la sua incapacità nel dare vita a proprietà intellettuali originali e redditizie. SCEE ha così pensato di allargare i lacci del borsello e acquisire i diritti delle avventure di Jack Bauer, agente della sede losangelina della Counter Terrorist Unit. Una decisione felice: la struttura serrata e completamente votata all'azione del telefilm Fox sembra fatta apposta per essere tradotta in videogioco. Oltretutto la sceneggiatura di quest'ultimo, a cui ha collaborato Duppy Demetrius (uno degli autori della serie TV), è stata redatta avendo chiare sia le esigenze narrative che quelle squisitamente ludiche. Il risultato è fluido e appagante sotto entrambi i punti di vista.

Il maggior pregio del lavoro di Studio Cambridge è senza dubbio la totale mancanza di tempi morti. La spina dorsale dell'esperienza è rappresentata da furibonde sparatorie nei panni di Jack e dei suoi colleghi del CTU, in un turbinio di trame parallele e intersecanti. *24* è uno sparatutto senza fronzoli, caratterizzato da scontri a fuoco mai troppo cervellotici ma solidi e appaganti nella loro semplicità, grazie anche ad un sistema di agganciamento automatico che permette in seconda battuta di spostare il reticolo di mira sulle varie parti anatomiche del bersaglio. Il rischio di un totale abbattimento della sfida è annacquato dalla necessità di ricorrere prepotentemente all'headshot per liberarsi di un terrorista senza dover svuotare un caricatore intero. Ai giocatori più hardcore, comunque, è stata lasciata la possibilità di affidarsi ad un più classico sistema di mira completamente manuale.

La struttura di gioco non vive di solo piombo, e deborda spesso e volentieri nel campo del racing game, in quello del puzzle o dell'ormai prezzemolinico stealth, col merito, una volta tanto, di proporre sfide ed enigmi credibili ben inseriti all'interno del plot. Ed è questo, in fin dei conti, che eleva dalla massa un prodotto di per sé tutt'altro che innovativo. Studio Cambridge non ha certo esplorato nuovi territori dello storytelling interattivo come Michel Ancel in *King Kong* o David Cage in *Fahrenheit*, limitandosi piuttosto ad alternare le classiche cutscene con sezioni di gioco di buona fattura. Ma grazie ad una sceneggiatura superiore alla media e ad una magistrale concatenazione tra parti giocate e sequenze filmate, ci si ritrova a vivere le peripezie di Jack Bauer tutto d'un fiato. La breve durata delle quasi sessanta missioni che compongono l'avventura, infine, rende più digeribili anche le sezioni meno riuscite (di solito quelle stealth).

Il fatto che *24* si posizioni in coda, piuttosto che all'avanguardia, nella recente nouvelle vague del gioco su licenza non ne offusca i meriti. Che sono quelli di affiancare, piuttosto che integrare, due media differenti senza che nessuno dei due pesti i piedi all'altro. Al tempo stesso un gioco da guardare e un telefilm con cui giocare, il tie-in Sony è l'incubo dei più ottusi puristi del gameplay e il sogno dei videogiocatori appassionati di Jack Bauer, ma soprattutto l'ennesima prova che l'avvicinamento tra Hollywood e l'industria cinematografica è un processo che può arricchire entrambe le parti in gioco senza mortificarle.

Comprensibilmente, l'unità di tempo della serie TV non è stata mantenuta in questo tie-in, la cui durata si attesta grosso modo sulla metà del minutaggio. Per il resto, la fedeltà all'iconografia e allo stile narrativo è totale, compresa la frequente presenza di un orologio che scandisce l'inesorabile passare dei minuti

L'utilizzo delle routine fisiche Havok aggiunge un po' di pepe alle sparatorie, pur non influendo pesantemente sulle meccaniche di gioco. L'abbattimento di uno schermo HD (sopra), ad esempio, lascia allo scoperto il nemico che vi si era riparato (furbescamente) dietro

Voci d'autore

24: The Game **rappresenta di fatto un capitolo inedito delle avventure del CTU, che va ad incastonarsi nella continuity ufficiale tra la seconda e la terza serie. Le vicende del gioco fanno luce su nodi oscuri della trama come il primo incontro tra Chase Edmunds e Jack e l'ingresso di Kim Bauer nell'agenzia del padre. I filmati presentano modelli poligonali di eccellente fattura, a cui hanno dato voce i rispettivi attori. E, sorpresa sorpresa, lo stesso è avvenuto nell'edizione italiana del gioco, che si avvale dei doppiatori della serie TV.**

La modalità di gioco cooperativa funziona benissimo, anche se è impossibile non immaginarsi accompagnati da un vero Bass Hero

GUITAR HERO

SISTEMA: PLAYSTATION2 VERSIONE: AMERICANA
PRODUTTORE: REDOCTANE SVILUPPATORE: HARMONIX

VOTO: 8 SU 10

Musicisti per gioco

I quattro livelli di difficoltà di *Guitar Hero* sono legati tanto al numero di icone in corsa verso il giocatore, quanto al numero di tasti che devono essere attivati a tempo. A livello Easy, per esempio, bastano i primi tre pulsanti della chitarra per lanciarsi in assoli sopra le righe, mentre Medium, Hard e Expert impongono l'utilizzo del quarto e del quinto tasto. Avanzando nella modalità Carriera è possibile sbloccare brani extra, nuove chitarre, skin e personaggi, e anche alcuni video in perfetto stile 'making of'.

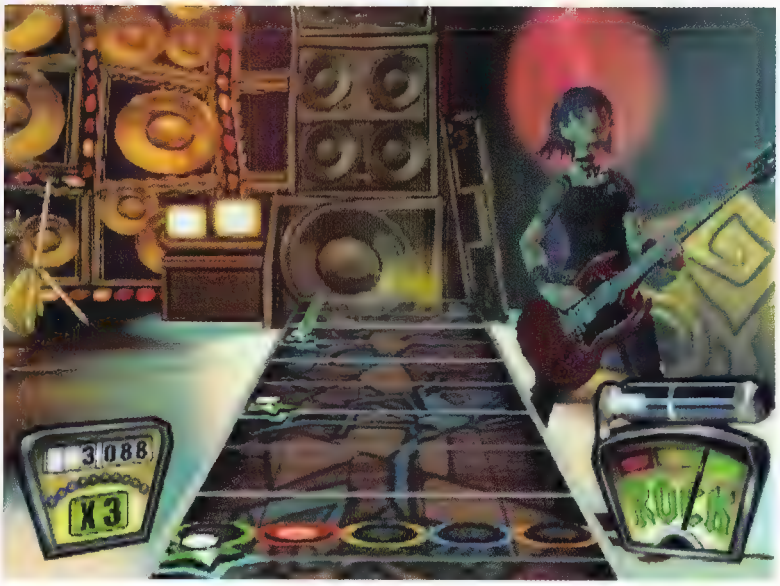
È difficile pensare a come potrebbe venir migliorata l'ipnotica meccanica di gioco di *Frequency* e *Amplitude*. Le combinazioni di ritmi digitali, di icone colorate rovesciate a tempo sullo schermo e di spaventosi accostamenti cromatici sullo sfondo hanno fatto dei due giochi di Harmonix un'accoppiata di bemani semplicemente straordinaria. Non è quindi un caso che *Guitar Hero* si limiti a ritoccare la formula magica, costruendosi invece attorno ad un nuovo sistema di controllo.

Poco sorprendentemente, *Guitar Hero* nasce come una deriva della chitarra giocattolo con cui è venduto, uno strumento che surclassa sotto ogni punto di vista tutte le periferiche che hanno accompagnato le varie di edizioni di *Guitar Freaks*. Con cinque tasti colorati disposti sul manico, un grosso interruttore a due vie (sistemato come un fascio di corde da strimpellare con la mano destra) e, addirittura, una barra del tremolo 'perfettamente' funzionante, il Guitar Hero SG Controller ideato da Harmonix si candida fin da subito come lo strumento ideale per lanciarsi nuovamente nel flusso, al tempo stesso grafico e musicale, che ha fatto la fortuna del team americano. Questa volta, però, l'incedere musicale non è scandito dai ritmi spezzati di furiosi beat elettronici, ma da strumenti genuinamente rock.

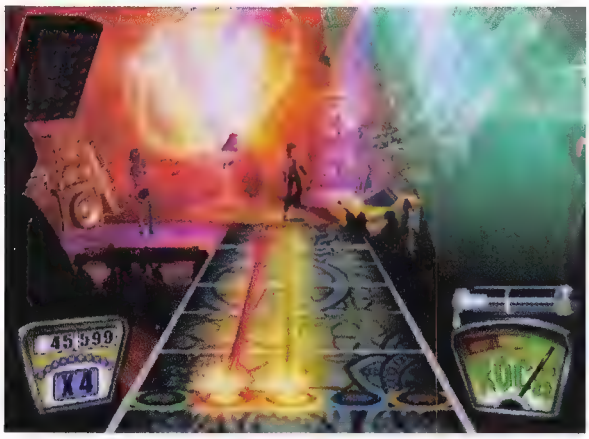
La scelta di cambiare radicalmente l'impostazione musicale (e di conseguenza di modificare nettamente l'immaginario che avvolge il gioco vero e proprio) porta con sé alcune conseguenze. La prima, e anche quella più ovvia, è l'assoluta impossibilità di prendere sul serio anche solo per un istante la track list ufficiale, che si vanta senza pudori di ben trenta cover prese di peso dalla più dozzinale delle enciclopedie hard rock. Solitamente cantate in maniera imbarazzante, e spesso ridicolizzate da un comparto grafico assolutamente infelice sotto il profilo stilistico, le canzoni che compongono l'ossatura di *Guitar Hero* passano dagli eccessi di 'Smoke on the Water' (Deep Purple) agli orrori melodici di 'More Than a Feeling' (Boston). La scaletta, però, non si dimentica di Hendrix, dei Cream o di Bowie, concedendosi addirittura il tempo per ammiccare a Incubus, Queens of the Stone Age e Franz Ferdinand.

Insomma, sebbene per qualcuno possa anche trattarsi di una sorta di compilation definitiva, per **Videogiochi** si è reso indispensabile l'approccio ironico e sostenuto. Approccio che, una volta in gioco, nel giro di pochi minuti si è trasformato in un rapporto fisico fatto di sudore, chitarre vorticose e braccia mulinanti come solo Pete Townshend. Il piano prospettico è praticamente quello apprezzato in *Frequency* e *Amplitude*, e lo stesso si può dire per le icone colorate che, scivolando verso il giocatore, ricostruiscono con 'ovvia' approssimazione note, assoli e accordi dei vari brani. Le icone, ovviamente, devono essere 'suonate' premendo il corrispettivo tasto sul manico della chitarra, il tutto pizzicando nel frattempo l'interruttore centrale. Inanellare una serie di note con la necessaria precisione porta al riempimento di una barra sistemata sul lato destro dello schermo, barra a cui è necessario attingere eseguendo assoli con la chitarra in verticale (all'interno dello strumento è sistemato un elementare rilevatore di inclinazione) per portare il pubblico all'esaltazione generale.

Se l'eccellenza del gioco vero e proprio è fuori discussione, altrettanto non si può dire della sua struttura, che vuole il giocatore protagonista di una modalità Carriera assai dozzinale. Ma con la chitarra tra le braccia, e magari accompagnati da un amico, è difficile trovare la voglia di rovinarsi l'umore pensando agli eventuali difetti del gioco. E poi, tra tutti i meriti di *Guitar Hero*, c'è anche quello di aver chiarito ai fan dei bemani come sia possibile migliorare la formula di *Frequency* ed *Amplitude*: così.



Non è raro provare l'impagabile sensazione di suonare 'veramente' i brani proposti da *Guitar Hero*, ma solo avvicinandosi ai picchi del livello Expert ci si può effettivamente vantare della propria abilità



Da poco è stata confermata la pubblicazione ad aprile di un'edizione PAL di *Guitar Hero*, a cui faranno seguito alcuni data disk incentrati su altri generi musicali

Sebbene il repertorio di mosse offensive cresca col progredire dell'avventura, i combattimenti non sembrano mai evolversi oltre la forma di banali esercizi di cieco martellamento

L'efficacia degli attacchi magici (sinistra) è legata ad un sistema di rapporti elementali. Ciononostante, dal momento che il gioco concede praticamente mana infinita, è più facile insistere con un attacco inappropriato che prendersi la briga di andare a selezionare quello più adatto alla circostanza

KEY OF HEAVEN

SISTEMA: PSP VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: SCEE SVILUPPATORE: CUMAN ENTERTAINMENT

L'idea alla base di *Key of Heaven* non poteva essere più intrigante: un action RPG dal consistente spessore narrativo orbitante attorno ad un sistema di combattimento aperto alla personalizzazione. Durante il gioco, la gamma degli stili di lotta adottabili (tutti comunque basati sull'uso della spada) si amplia con il recupero di particolari pergamene 'bugei' e dei relativi tasselli 'kenpu'. Questi ultimi rappresentano singole mosse di attacco e vanno collocati negli slot delle pergamene di appartenenza nel rispetto di prestabilite sequenze. All'aumentare dei tasselli incastonati in una data bugei, aumenta la lunghezza della combo corrispondente. Ma non solo. Speciali pergamene 'freestyle' permettono di combinare kenpu a piacimento, indipendentemente dallo stile a cui fanno capo, dando così origine a personalissime danze offensive. Si tratta di un sistema indubbiamente originale, per di più supportato da un menu di gestione estremamente chiaro e funzionale, ma l'impegno dedicato all'allestimento di queste combinazioni viene istantaneamente vanificato quando di scopre che la loro esecuzione non richiede altro che il martellamento di un solo pulsante. Inoltre, la latitanza di manovre evasive ispira una condotta marziale votata all'offesa sconsiderata, mentre la parata soffre di un bizzarro 'ritardo': basta tenere premuto il tasto di attacco per mettersi in guardia (il che è senz'altro una saggia soluzione in un'ottica di semplificazione dei comandi), ma per qualche folle ragione il blocco non si innesca prima di aver subito i primi affondi della combo avversaria.

Malgrado la natura tridimensionale della scenografia, quest'ultima è modellata in modo tale da accomodare una ripresa quasi esclusivamente laterale col chiaro intento di strappare alla radice ogni problema di gestione dell'inquadratura. Gli scenari scorrono pertanto come set teatrali disposti su più livelli, e dato che procedendo sull'asse orizzontale non è possibile vedere quello verso cui si stanno muovendo i propri passi, il disorientamento è sempre dietro l'angolo. Non aiuta in questo senso una mappa del mondo di gioco di una vaghezza disarmante, al cui confronto quella di *Shadow of the Colossus* equivale ad una foto satellitare. Aggiungete alla formula l'incuranza con cui il gioco costringe a vere e proprie maratone del backtracking, premurandosi di tenere desta l'attenzione rigenerando i nemici abbattuti nelle aree già visitate, e non vi sarà difficile comprendere le ragioni per cui si possa decidere di abbandonare l'avventura anzitempo.

Se poi amate considerarvi degli esploratori ostinati, aspettate di fare la conoscenza del sistema di salvataggio 'libero' di *Key of Heaven*, e di come si integri al modo assolutamente arbitrario e imprevedibile con cui il gioco non solo decide di chiudere i cancelli alla libera esplorazione, ma anche di imprimere una drammatica impennata alla curva di difficoltà. Immaginate la scena: siete appena sopravvissuti ad un combattimento che ha visto esaurirsi la vostra scorta di item rigeneranti. Potreste tornare al villaggio, ma prima entrate in una vicina capanna per vedere se c'è roba utile. Sorpresa: trovate una nuova pergamena. Allora salvate e uscite. Prima ancora di volgere un passo nella direzione del villaggio, una cutscene introduce un imprevedibile, inevitabile e diabolicamente difficile bossfight che vi terrà 'incastrati' fra la capanna e la morte fintanto che non deciderete di ricorrere ad un vecchio salvataggio. Ovviamente ammesso che non l'abbiate soprascritto con l'ultimo...

Simili errori di design, uniti alla vacuità del sistema di combattimento, al dispersivo backtracking e ad una più generale mancanza di mordente dell'intero costrutto narrativo, fanno di *KoH* un'avventura epica che è preferibile non intraprendere.

Indubbiamente ricca di fascino, l'ambientazione orientale di *Key of Heaven* non si esprime solo nell'aspetto, ma anche nei nomi di cose, luoghi e persone. Se da un lato ciò le dona credibilità e coerenza, dall'altro solleva non pochi problemi di memorizzazione in chi non ha dimestichezza con la lingua. A pochi minuti dall'inizio dell'avventura, il bagaglio di nomi apparentemente simili da ricordare è già tale da confondere. Si pensi ad esempio che dopo l'incontro con Sui Lin, il protagonista Shinbu dovrà salutare il padre adottivo Seidatsu che l'ha cresciuto nel villaggio di Seiryu. Ecco.

L'estetica di *Key to Heaven* è senz'altro l'aspetto meglio riuscito del gioco. Sebbene le animazioni possano talvolta apparire sconnesse, i combattimenti godono di un'apprezzabile spettacolarità

MARIO & LUIGI PARTNERS IN TIME

SISTEMA: DS VERSIONE: AMERICANA
PRODUTTORE: NINTENDO SVILUPPATORE: ALPHADREAM VOTO: 7 SU 10

Lo stile grafico è quello spensierato e nostalgico di *Superstar Saga*. Per i fan di Nintendo non mancano quindi i tuffi al cuore nel corso delle peripezie dei quattro idraulici in erba

Non è difficile intuire, addirittura partendo dal titolo, che i giochi della serie *Mario & Luigi* siano incentrati su di un'interpretazione estremamente versatile del concetto di 'doppio'. Due erano i complementari protagonisti di *Superstar Saga*, duplice era la struttura di gioco (capace di sposare la tradizione RPG con le più classiche delle dinamiche platform) e doppia è anche l'anima di *Partners in Time*.

Nemmeno a farlo apposta, sui due schermi di Nintendo DS questa volta AlphaDream ha messo in scena una rappresentazione che pesca a piene mani proprio dalla bacinella ricreativa di *Superstar Saga*, solo ampliandone (parzialmente) le potenzialità giocose. Il team di sviluppo ha deciso di sfruttare l'hardware di Nintendo DS senza crearsi troppi mal di testa, snobbando bellamente WiFi, touchscreen (che non viene praticamente mai utilizzato) e microfono d'ordinanza. Quello che rimane di Nintendo DS, alla fine dei conti, è quello che potrebbe offrire un ipotetico GBA con due schermi e quattro tasti frontali.

Ciononostante è impossibile non restare sorpresi dalla quantità e dalla qualità delle idee rovesciate sul giocatore e sui suoi quattro alter ego in salopette. In *Partners in Time*, infatti, la coppia di eroi di *Superstar Saga* viene affiancata dai pestiferi Baby Mario e Baby Luigi, già celebrati in *Yoshi's Island* e in *Yoshi Touch & Go*. Le azioni di questi eroi sono legate a doppio filo ai quattro tasti frontali di Nintendo DS, e ritrovarsi ad alternare i balzi di Mario alle violente martellate di Baby Luigi è una pratica che diviene immediata già dopo pochi minuti di gioco. Le capacità atletiche dei protagonisti si ampliano a dismisura con il passare del tempo, eppure il sistema di controllo rimane sempre misteriosamente intuitivo e trasparente. Ed è un bene che sia così, visto che le situazioni nelle quali si andranno a cacciare i quattro eroi di Nintendo richiedono una concentrazione costante e totale. Malgrado il livello di difficoltà, come già per *Mario Kart DS* e per *Super Princess Peach*, sia estremamente basso, per tutta l'avventura è importante badare a tutti quei particolari e a tutti quei dettagli dipinti su schermo da AlphaDream per mezzo di nostalgici pennelli bidimensionali.

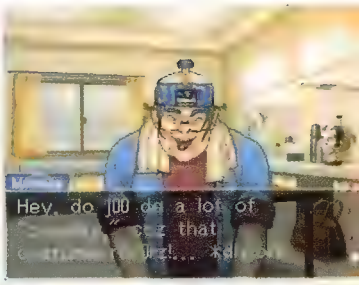
I tanti combattimenti contro gli avversari, per esempio, possono essere affrontati con successo solo esaminando con attenzione i tic nervosi e la gestualità dei goomba, dei torcibruchi o delle fameliche piante piranha che danno la caccia a Mario e arcobalenata compagnia. Buona parte del divertimento nasce proprio dalla necessità di decodificare le strategie d'attacco dei nemici, nemici che deambulano senza pace tra le sabbie di deserti tipicamente Nintendo o tra le colate laviche di vulcani irascibili. Come già in *Superstar Saga*, le peripezie dei protagonisti non conoscono momenti di stanca e sono raccontate con un taglio ironico che solletica il buon umore. Certo che le premesse narrative (che lasciano spazio a paradossali viaggi a ritroso nel tempo) di fatto offrono poco sotto il profilo giocoso.
La tematica del doppio è già stata esplorata in passato da Nintendo con risultati decisamente più entusiasmanti (basti pensare a *Zelda: A Link to the Past* o a *Zelda: Ocarina of Time*), ma a far brillare *Partners in Time* basta e avanza l'elementare componente ludica appoggiata al ritmo degli scontri. Quando questi ultimi vengono poi condotti sfruttando gli oggetti speciali rinvenuti durante le esplorazioni, ci si ritrova addirittura alle prese con veri e propri minigiochi o con bemani camuffati. Tutti veramente divertentissimi, ma anche tutti estremamente semplici da portare a termine con successo.

Come accennato, *Partners in Time* non è il primo gioco per DS targato Nintendo che si possa dire a ragione fin troppo facile, ma *Kirby: Power Paintbrush* o *Mario Kart DS* si appoggiavano alle dinamiche ricreative tipiche dei platform o dei racing game per rinnovare la sfida (ovvero la ricerca compulsiva di bonus per il primo, e l'adrenalina multiplayer per il secondo). *Partners in Time* rimane invece soffocato dall'ovvia linearità dei classici RPG di vecchia scuola, e per quanto curato, buffo e spassoso viene difficile non considerarlo, se paragonato al 'freschissimo' primo episodio sviluppato per GBA, un piccolo passo indietro. Anzi, due.

Spesso i due schermi di Nintendo DS vengono usati come un solo grande display (sinistra), mentre in altre situazioni AlphaDream li ha sfruttati per presentare da prospettive differenti la medesima situazione (destra)

Tremo tutto

Da poco Nintendo ha reso disponibile un traballante Rumble Pak per Nintendo DS, da installare nello slot riservato ai giochi per GBA. Questo rumorosissimo ammennicolo, allegato anche alla confezione di *Metroid Pinball*, viene sfruttato da *Mario & Luigi: Partners in Time* soprattutto durante i combattimenti. I colpi più potenti, così come le martellate più violente, vengono sottolineati da uno schiocco e da una vibrazione in tutto e per tutto simili a quelle dei normali controller collegati alle console domestiche.



PHOENIX WRIGHT ACE ATTORNEY

SISTEMA: DS VERSIONE: AMERICANA
PRODUTTORE: CAPCOM SVILUPPATORE: INTERNO VOTO: 8 SU 10

Più imprevedibile di 'CSI', più avvincente di 'Law & Order', più divertente di 'Ally McBeal': è *Gyakuten Saiban*, serie videoludica forense giunta in Giappone alla sua quarta iterazione e finalmente sbarcata in Occidente con il titolo *Phoenix Wright: Ace Attorney*. Finalmente, sì, perché *Phoenix Wright* è quanto di più genuinamente dilettevole si possa trovare attualmente su Nintendo DS, nonostante ciò possa apparire difficile da credere in un primo momento.

Il 'simulatore di avvocato difensore' di Capcom, infatti, non è certo fatto per stupire sin dall'avvio: del resto è un'avventura grafica, proprio come quelle che andavano di moda qualche anno fa su Amiga e PC, e non basa il proprio appeal su una veste audiovisiva sfavillante, bensì su una quota impressionante di testo, scritto benissimo e tradotto con la necessaria accuratezza (e con molta libertà) dal giapponese. Ma non di solo testo vive il videogiocatore, al quale *Phoenix Wright* dà in pasto soprattutto una meccanica di gioco eccellente, inappuntabile quanto quella di un orologio svizzero. E così, tra procedure legali tutt'altro che realistiche, dialoghi farseschi e personaggi sopra le righe, che stridono piacevolmente con la crudezza dei temi trattati (si va dall'omicidio alla corruzione, passando per bugie assortite, prove falsificate e persino manifestazioni ectoplasmiche), *Phoenix Wright* mette invariabilmente di fronte a casi suddivisi in due parti ben distinte, ovvero la raccolta degli indizi e il dibattito in tribunale.

Le battaglie combattute tra la difesa e l'accusa a colpi di obiezioni fanno pensare talvolta ad un picchiaduro, principalmente per via dello stile grafico e degli effetti sonori adottati per tali sequenze

I fondali appaiono estremamente dettagliati e puliti, e ciò fa si che sia possibile distinguerne chiaramente i vari elementi. Il che si rivela assolutamente essenziale nell'importante fase di ricerca degli indizi

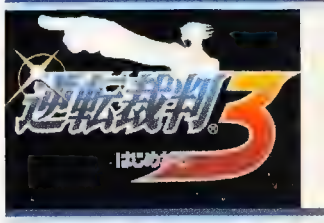
Nel primo caso è possibile aggirarsi per le aree della città interessate dal crimine su cui si indaga, parlando con testimoni e ufficiali di polizia e cercando prove da presentare alla giuria. Quest'ultima operazione, in particolare, prevede un attento esame dei fondali, da setacciare minuziosamente alla ricerca di elementi utili per smontare le testimonianze fornite dall'accusa. Il che, incidentalmente, costituisce non solo il grosso del proprio compito una volta giunti in aula, ma anche la parte più esaltante del gioco. Laddove, infatti, fare pressione sui testimoni durante le deposizioni al fine di acquisire più informazioni non presenti particolari difficoltà, scegliere l'indizio da mostrare per dar prova dei propri dubbi e il momento giusto in cui sfoderarlo richiede una certa dose di ragionamento, deduzione, colpo d'occhio ed anche un minimo d'azzardo. Ed è impossibile non avvertire un gradevole brivido che serpeggia lungo la schiena quando il protagonista grida la sua 'obiezione!'. L'analisi degli indizi, inoltre, prevede spesso l'interazione con gli stessi, ad esempio nel caso in cui si venga chiamati ad individuare elementi sospetti all'interno di determinate fotografie o a mostrare le proprie intuizioni sulla vera posizione di assassini, vittime ed oggetti particolari sulla scena del crimine.

È un crescendo di emozioni e colpi di scena, insomma, quello che *Phoenix Wright* regala all'utente, e la fiducia riposta da Capcom (e da grossi calibri come Atsushi Inaba e Shinji Mikami, che hanno partecipato al progetto) nella struttura del gioco è ampiamente dimostrata dal fatto che l'identità del criminale, nella maggior parte dei casi, è nota al giocatore sin dal principio, o quasi: il bello, infatti, non sta nello scoprire chi sia, bensì nel dimostrarne inconfutabilmente la colpevolezza.

È anche vero che *Phoenix Wright* è un prodotto estremamente lineare, che a volte indirizza palesemente verso le soluzioni degli enigmi (è impossibile, ad esempio, perdere indizi per strada, dato che non si può procedere se non si trovano tutte le prove) e che difficilmente, una volta completato, offre stimoli ad una seconda 'indagine'. Ma questi, alla luce della validità dell'avventura e della tipologia videoludica a cui *Phoenix Wright* appartiene, sono difetti tutto sommato marginali, che nulla tolgono ad un titolo carico di quella genialità che nel corso degli anni ha fatto innamorare di Capcom i giocatori di tutto il mondo.

Il variopinto cast di *Phoenix Wright AA* è composto da personaggi disegnati con notevole perizia che, pur vantando pochissime animazioni, risultano caratterizzati in maniera a dir poco magistrale

Hold it!



Benché rappresenti una novità assoluta per l'Occidente, *Phoenix Wright: Ace Attorney* è in realtà il rifacimento del primissimo *Gyakuten Saiban* per Game Boy Advance, dal quale provengono i primi quattro casi della riedizione per DS. Il quinto e ultimo caso, invece, è stato realizzato appositamente per questo remake e sfrutta più a fondo il touchscreen e il microfono del portatile di casa Nintendo, consentendo ad esempio di spruzzare l'ormai celebre Luminol (reso famoso in Italia da 'CSI') e di rilevare impronte digitali utilizzando l'apposita polvere, da spargere in abbondanza e poi soffiare via. L'analisi degli indizi più importanti, inoltre, viene condotta su un'inedita rappresentazione tridimensionale degli stessi.

BOKU NO WATASHI NO KATAMARI DAMACY

SISTEMA: PSP VERSIONE: GIAPPONESE
PRODUTTORE: NAMCO SVILUPPATORE: INTERNO FOTO: 7 SB 10

Un bel posto

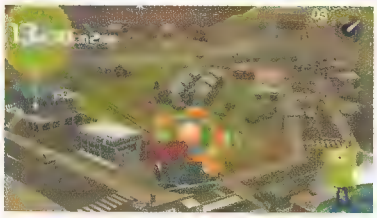
La versione giapponese di *Me and My Katamari* è accompagnata, come già accaduto nelle edizioni per PS2, da un manuale bellissimo, semplice e spensierato. Questa volta, tra l'altro, è strutturato come una gigantesca mappa che ricalca in tutto e per tutto quella di gioco, dove il principino può perdere tempo tra decine di schermate di opzioni. Considerando la qualità della colonna sonora, spesso ci si sorprende a gironzolare per la mappa senza un motivo preciso.

Il titolo giapponese dell'edizione PSP di *Katamari Damacy* può essere tradotto come 'io è il mio Katamari', e tutto sommato riassume bene l'essenza di questa nuova, rotolante avventura tra i paesaggi immaginari di Keita Takahashi.

Più che un seguito dei due episodi pubblicati su PlayStation2, *Katamari Damacy* si presenta fin da subito come una perfetta riduzione portatile di un gioco che già nelle edizioni domestiche sembrava nato per essere portato a spasso. La meccanica immediata, la struttura circoscritta e l'incalzante ritmo di gioco, fortunatamente, sono rimasti intatti nel passaggio da PlayStation2 a PSP, così come è rimasta inalterata la festosa veste grafica. Lo stile magnificamente infantile, l'utilizzo di colori primari e le forme geometriche elementari ricostruiscono nuovamente micro e macro mondi dove si rotola stupefatti.

Sotto il profilo tecnologico PSP sembra gestire in tutta tranquillità la montagna d'immondizia poligonale sulla quale il Principe spinge la sua palla, perdendo qualche colpo solo nelle ambientazioni più ampie. Queste, spettacolarizzate da malinconici passaggi dal giorno al notte, vedono il giocatore costretto a farsi largo nelle vie di immense città o tra i flutti di grandi pozze d'acqua. Solo in questi momenti si assiste a qualche tentennamento del motore grafico o a qualche sbavatura a livello tecnologico, ma non vale la pena di soffermarsi più di un solo istante su problematiche del genere.

La modalità per più giocatori replica con successo la formula delle edizioni domestiche. Il sistema di controllo, tra l'altro, manifesta tutte le sue particolarità (rispetto ai primi due episodi) soprattutto durante questo tipo di sfide

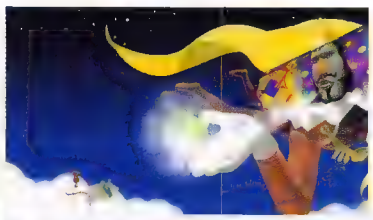


Lo schermo di PSP rende i colori che tinteggiano il mondo di *Katamari Damacy* ancora più vivaci e brillanti. Anche la colonna sonora, se ascoltata in cuffia, mette in risalto la straordinaria tecnologia del portatile Sony

Quello su cui invece è doveroso soffermarsi è il bisbetico sistema di controllo, a tutti gli effetti uno degli elementi caratterizzanti delle edizioni domestiche. Spingere la palla appiccicosa per mezzo degli stick analogici del DualShock2 era una pratica assai immediata, così come era semplice capire come ruotarla o tirarla verso sé. Una volta metabolizzato quel sistema di controllo, non rimaneva altro da fare che ridere e spassarsela. Su PSP, invece, rotolare tra i fiori, lo smog e i calzini è decisamente più scomodo, visto che viene richiesto l'utilizzo contemporaneo della croce digitale e dei quattro tasti frontali. Dopo qualche ora ci si ritrova senz'altro alle prese con una edizione portatile perfettamente giocabile di *Katamari Damacy*, ma si tratta di una edizione dolorosa e piuttosto scomoda, visto che la meccanica di gioco porta ad un utilizzo intensivo e contemporaneo di tutti i tasti. La corsa contro il tempo che in linea di massima funge da unico ostacolo per il giocatore non lascia attimi di riposo, e portare a ter-mine più missioni di seguito conduce inevitabilmente alla disperazione. Saggiamente, i compiti assegnati al Principe si limitano spesso ad avventure da pochi minuti, aiutando così il giocatore a riposare le dita.

Con una modalità online per quattro giocatori, una colonna sonora straordinaria (presa di peso dal primo episodio) e uno stile grafico magnetico a fare da contorno alla festosa meccanica di gioco, insomma, è difficile non innamorarsi per l'ennesima volta di *Katamari Damacy*, del Principino e della sua palla di tutto. Anche se spingerla, questa palla di tutto, non è mai stato tanto faticoso come su PSP.

La bizzarra trama che avvolge le peripezie del Principe è ancora una volta al tempo stesso gioiosa e tristissima. L'arrivo della palla appiccicosa in un centro urbano, del resto, è una vera e propria catastrofe. Ma è anche vero che il burbero King of All Cosmos necessita di materiale da utilizzare come terraferma per i pochi che sono sopravvissuti ad uno spaventoso tsunami, e allora...



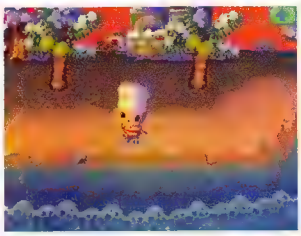
ANIMAL CROSSING WILD WORLD

SISTEMA: DS VERSIONE: AMERICANA
PRODUTTORE: NINTENDO SVILUPPATORE: INTERNO

VOTO: 8 SU 10

Come prevedibile, l'evoluzione della serie *Animal Crossing* prosegue a passettini, senza troppa fretta e senza stravolgimenti di sorta. Verrebbe da dire che tutte le opere di ritocco, tutte le migliorie, tutte le aggiunte siano state suggerite più dal tono favoloso del gioco che da vere e proprie esigenze ludiche. Tutte tranne una, ovviamente.

La WiFi Connection di Nintendo, inaugurata con sorprendente successo da *Mario Kart DS*, amplia a dismisura i confini di un esperimento che già in tempi non sospetti Nintendo stessa definiva come un 'communication game'. Fino a quattro amici possono ritrovarsi online per gettare via secchiate di tempo libero, per chiacchierare e per scambiarsi oggetti e gingilli, visitando nel frattempo le varie cittadine che fanno da tana per bambini più o meno cresciuti. Le possibilità offerte dal collegamento WiFi, sia su scala locale che appoggiandosi alla rete, di fatto rinnovano i comunque irrefrenabili impeti collezionistici e gli stimoli emotivi. Impossibile resistere alla tentazione di invitare gli amici a passeggiare tra aiuole fiorite e pupazzi di neve, e impossibile anche non inorgoglirsi pensando al proprio museo, alla propria collezione di vestiti, addirittura alla propria volta celeste, che per la prima volta nella serie non deve più essere solo immaginata. I due schermi di Nintendo DS, infatti, sono stati sfruttati nella maniera più ovvia (e anche meno fantasiosa). Su quello più in basso, per la maggior parte del tempo, si mette in scena la dolcissima recita scolastica già apprezzata nell'edizione GameCube, una recita dove i protagonisti sono animaletti antropomorfi impegnati in gare di pesca, in stralunate raccolte di fossili e in minuscole situazioni mondane. Sullo schermo superiore, invece, durante il giorno trova spazio solo l'azzurro del cielo, colorato ogni tanto da nuvoloni grigi o vivacizzato dal passaggio di un pacchetto regalo legato ad un palloncino. Di notte, invece, il display lascia spazio alla Luna e alle costellazioni disegnate manualmente dal giocatore, costellazioni che come un virus benevolo si prendono pure la briga di andare a rallegrare i cieli degli amici incontrati per mezzo del collegamento WiFi.



I dialoghi con gli animaletti che vivono con il giocatore sono sempre un passo o due oltre la normalità. Vivendo tra lupi appassionati di archeologia e scoiattoline smorfiosette è davvero difficile annoiarsi

Insomma, le capacità hardware di Nintendo DS vengono sfruttate senza troppo clamore, e vista la natura intimistica di *Animal Crossing*, forse è giusto così. Anche perché, nonostante un primo impatto fin troppo ovvio e banale agli occhi di chi nei villaggi costruiti su GameCube ha passato settimane, mesi, se non addirittura anni (il tutorial, per esempio, è mutuato senza variazioni di sorta dalla precedente edizione), all'incantesimo di *Animal Crossing* è difficile resistere, se si decide di cedere. Come ovvio, anche *Wild World* è un gioco per adulti che scelgono, con implicita complicità, di farsi stregare e di bearsi di un'atmosfera sospesa tra quella di Fabuland e il più simpatico dei villaggi Playmobil.

Una volta accettato l'elenco delle differenze tra le due ultime edizioni (elenco che vede *Wild World* ambientato in paesini più piccoli, con meno edifici e con meno concittadini) si ha quindi l'opportunità di lasciarsi andare ad una nuova avventura vissuta lentamente. Un'avventura ritmata dal rincorrersi delle stagioni, dai pettegolezzi tra nuovi e improbabili compagni (caratterizzati a tutto tondo proprio come su GameCube, e forse con ancor più vivacità) e dagli infiniti 'sabati del villaggio' che precedono la Festa delle Ghiande o la Sagra dei Fiori. Un'avventura che vuole i giocatori impegnati a vendere conchiglie per costruirsi una casetta sempre più bella (anche se questa volta mancano i giochi per NES da custodire in cantina), e che si trasforma quotidianamente pur rimanendo sempre uguale a se stessa. Un'avventura, insomma, che sotto il profilo emotivo è ricchissima, e che su DS trova una cornice praticamente perfetta.

Come da tradizione, anche questo episodio è colmo di segreti e stranezze. La possibilità di 'ibridare' fiori di vario colore, così da ottenere alcune tinte inedite, si affianca all'utilizzo dell'innaffiatoio, uno dei nuovi strumenti a disposizione degli abitanti di *Wild World*

Purtroppo la sezione riservata alla personalizzazione di tessuti, vestiti e amenità sartoriali assortite non è stata rinnovata in modo tale da sfruttare le potenzialità del touch screen, costringendo così i giocatori a creare pattern evoluti impiegando i controlli tradizionali. Resta il fatto che armandosi di pazienza è possibile disegnare stoffe estremamente accattivanti, che in un attimo iniziano a spopolare tra i propri concittadini e che, volendo, possono anche essere diffuse per mezzo del collegamento WiFi. I motivi creati nel laboratorio delle sorelle Ago & Filo, le sarte del paese, possono anche essere usati come carta da parati, come tappeti e come bandiere per il proprio villaggio.

EXIT

SISTEMA: PSP VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: TAITO/UBISOFT SVILUPPATORE: INTERNO VOTO: 8 SU 10

Emozioni bianconere

Il gioco è così strutturato che potrebbe essere ridisegnato impiegando esclusivamente griglie ed icone, ma fortunatamente Taito ha abbracciato una soluzione estetica molto più carismatica. Tanto le animazioni di Mr Escape quanto quelle delle persone da lui salvate sono completamente motion captured, il che conferisce ai loro abbozzati profili bianconeri un sorprendente livello di espressione e umanità. In un gioco con così poco dialogo, questo genere di caratterizzazione visiva può essere cruciale, ed *Exit* la sfrutta magnificamente.

Affrontare i primi dieci livelli di *Exit*, quelli introduttivi alle sue dinamiche, è un'esperienza stupefacente. Quasi dispiace doverne parlare in questa sede, perché è davvero come svelare il finale di una storia meravigliosa, una storia che racconta la scoperta di un capolavoro di inventiva, creatività e puro genio. Pertanto se la vostra fiducia in **Videogiochi** è cieca e volete vivere quella storia in prima persona, evitate pure di leggere il resto e andate a vestire i panni di Mr Escape a mente sgombra. Adesso.

Terremoti, allagamenti, incendi e black-out sono alcune delle situazioni in cui Mr Escape è chiamato ad operare. Più precisamente, le sue 100 missioni di soccorso lo vedono impegnato ad esplorare con metodo e cautela appartamenti, uffici, ospedali, fabbriche e quant'altro custodisca persone intrappolate e bisognose d'aiuto. Per salvarle, egli deve localizzarle, raggiungerle e quindi guidarle verso l'uscita. Ciò che distingue le sue peripezie dall'indubbiamente somigliante fuga del principe di Persia dai sui primi sotterranei bidimensionali è la presenza di ostacoli come fiamme, coltri di fumo, porte bloccate o collassi rocciosi, da superare uno dopo l'altro sfruttando gli interruttori e gli oggetti (trasportabili uno per volta) distribuiti sulla scena di ogni disastro. Il tutto all'ombra di un inesorabile conto alla rovescia.

Funi e scale a pioli possono essere raccolte e collocate su appositi agganci. La differenza fra le due sta nel fatto che solo le seconde possono essere percorse in entrambi i sensi. Le funi non concedono opportunità di risalita, pertanto è necessario riflettere prima di decidere come raggiungere i piani inferiori

Ma questa è solo l'idea portante. Una volta liberate, le persone che un attimo prima invocavano aiuto diventano a loro volta indispensabili collaboratori di Mr Escape nelle operazioni di soccorso. Attraverso un'interfaccia di comando sorprendentemente snella ed efficiente, il giocatore può dirigerli individualmente, ordinare loro di seguirlo, restare fermi sul posto o, cosa fondamentale, di raccogliere, trasportare ed usare oggetti in sua vece. Inoltre, le potenziali vittime delle catastrofi si distinguono in quattro tipologie. C'è il bambino, in grado di insinuarsi in stretti cunicoli, ma incapace di nuotare o di scavalcare da solo ostacoli più alti di lui (in questi casi andrà aiutato sia a salire che a scendere in maniera non dissimile da quanto visto in *Ico*). C'è il giovane magro e aitante, in grado di compiere bene o male le stesse azioni di Mr Escape (ad eccezione delle più ardite, come i lunghi salti con rincorsa). C'è l'obeso, indispensabile per muovere blocchi pesanti, ma incapace di scavalcarli se non issato da altre due persone. E infine c'è il ferito, impossibilitato a muoversi e che pertanto va caricato in spalla fino all'uscita (compito che Mr Escape può anche delegare ad un eventuale collaboratore adulto).

Inevitabilmente, all'aumentare della complessità delle operazioni aumentano i tentativi di salvataggio con esiti negativi. Quando l'apparentemente innocuo spostamento di una cassa si trasforma cinque minuti dopo in un errore irrimediabile, quando prefigurarsi le conseguenze a lungo termine di ogni azione surriscalda il cervello, *Exit* può cominciare a risultare frustrante e portare all'abbandono. Ma è un addio momentaneo. Riposate le sinapsi, la voglia di riprovarci ritorna, vivace e ottimista, anche perché *Exit* ha l'intelligenza di non imporre una progressione lineare, concedendo piuttosto di affrontare liberamente uno qualsiasi dei suoi primi 70 livelli (man mano che si completano i quali si guadagna l'accesso agli ultimi 30).

È quindi difficile trovare una ragione per cui *Exit* non possa essere indicato come un vero gioiello nella line-up di PSP. I suoi colori ricchi e il suo stile grafico particolare esaltano le qualità dello schermo. I livelli, corti e impegnativi, sono perfetti per soddisfare ogni occasione di svago. E la possibilità di scaricarne di aggiuntivi via WiFi (ne sono già disponibili altri 100) assicura lunga vita all'entusiasmo. *Exit* è molto più che un puzzle game. *Exit* è ciò che il gioco portatile su PSP dovrebbe offrire più spesso.

Ancor più sorprendente della dinamica di gioco in sé è la qualità dell'interfaccia di controllo. L'agevole uso combinato di croce digitale e disco analogico permette di gestire Mr Escape e i suoi collaboratori quasi contemporaneamente. Una caratteristica da sfruttare a fondo quando si punta ad abbattere i tempi di completamento

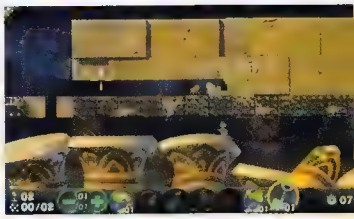
LEMMINGS

SISTEMA: PSP VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: SCEE SVILUPPATORE: TEAM 17

VOTO: 8 SU 10

Se è vero che Team 17 ha arricchito il comparto grafico, è altrettanto vero che l'operazione di aggiornamento non ha compromesso in alcun modo la chiarezza dei livelli, a beneficio della giocabilità e della fedeltà all'originale

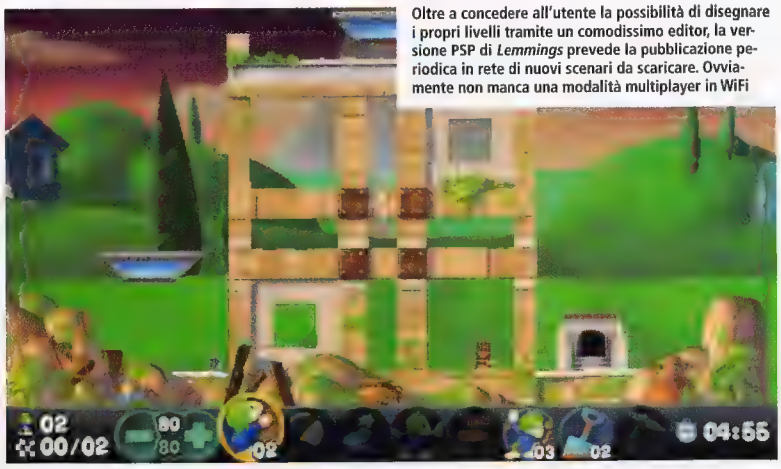
È facile odiare i lemming. Non quelli veri, s'intende, bensì quelli inventati da DMA Design e Psygnosis nel 1991, ed ora riproposti su PSP da Sony e Team 17. Quei piccoli idioti dai capelli verdi e dalle vesti blu, per intenderci, così smilzi, così chiassosi, ma soprattutto così irrimediabilmente stupidi. Stupidi, sì, al punto da andare supinamente incontro alle morti più violente: si va dai decessi dovuti alle cadute da altezze eccessive a quelli causati dall'incauto attraversamento di autentici muri di fiamme, passando per lo schiacciamento (le presse industriali abbondano, nei videogiochi), la triturazione per l'impatto con terribili lame rotanti e molto altro. Tutti eventi che sta al giocatore prevenire, principalmente tramite l'assegnazione di ruoli specifici ai propri lemming (che possono assumere il compito di fermare i loro compari, scavare cunicoli, costruire ponti, arrampicarsi e via dicendo) e il cruento sacrificio di qualche innocente roditore (sacrificio spesso inevitabile se si vuol portare in salvo almeno la quota minima di lemming richiesta da ogni livello). Ed è proprio in questi sacrifici che sta il bello del gioco: guardare i piccoli idioti verdechiomati mentre esplodono, vanno a fuoco o precipitano verso la morte per spiaccicamento è una ricompensa sublime per il giocatore costretto a sopportare la stupidità delle creaturine nate su Amiga, una ricompensa assolutamente insostituibile. Almeno inizialmente...



La possibilità di esaminare i livelli anche con il gioco in pausa aiuta molto nel pianificare la strategia da adottare per portare in salvo i lemming, mentre l'avanzamento veloce consente di chiudere rapidamente la pratica una volta tracciato il percorso verso la salvezza

Una volta prese le misure all'infamia che da sempre caratterizza *Lemmings*, alla sua contorta logica e al passaggio non del tutto indolore dall'originale controllo via mouse a quello basato sul pad digitale, infatti, è praticamente impossibile non restare fatalmente invischiati nella ragnatela intessuta dal gioco, il cui gameplay elementare, ma al tempo stesso geniale, riesce a provocare assuefazione oggi come nel 1991. Il fatto di non poter comandare direttamente i propri sottoposti sprizza ancora freschezza da tutti i pori, dato che instilla un senso di angosciosa impotenza solo in parte mitigato dalla possibilità di organizzare le 'truppe' in maniera razionale, precisa e in qualche frangente addirittura creativa. Certo, dare ordini ai singoli lemming non è sempre agevole sul piccolo schermo di PSP (e in tal senso la funzione di zoom si rivela essenziale), ma si tratta di un inconveniente al quale si fa rapidamente l'abitudine, tanto più che *Lemmings* si rivela ben presto un prodotto perfetto per una macchina portatile.

La suddivisione in livelli (120 presi dall'originale per Amiga, a cui vanno ad aggiungersi una manciata di scenari realizzati appositamente per PSP), la frequente necessità di accanirsi per diverso tempo su ognuno di essi e i salvataggi effettuati automaticamente al completamento di ciascuno fanno sì che *Lemmings* si adatti impeccabilmente ad una fruizione occasionale. Quella alla base di *Lemmings*, d'altra parte, era e rimane un'idea vincente, e la buona qualità dell'adattamento su PSP, le aggiunte portate alla struttura di base per estenderne la longevità e il notevole rispetto dimostrato da Team 17 nell'aggiornare l'impianto audiovisivo fanno il resto. Uno dei migliori titoli attualmente disponibili su PSP.



Oltre a concedere all'utente la possibilità di disegnare i propri livelli tramite un comodissimo editor, la versione PSP di *Lemmings* prevede la pubblicazione periodica in rete di nuovi scenari da scaricare. Ovviamente non manca una modalità multiplayer in WiFi

Lemming e gufi

Assai popolare tra la fine degli anni '80 e l'inizio degli anni '90 per i suoi giochi altamente spettacolari (sebbene con un gameplay non sempre all'altezza), Psygnosis tornò alla ribalta nel 1991 grazie al primo *Lemmings*, ideato e realizzato da DMA Design. Galvanizzata dall'inatteso successo, la softco britannica decise di spremere sino all'ultima goccia il franchise, sfornandone diversi seguiti (immancabilmente inferiori all'originale) e finendo per prosciugarne l'appeal agli occhi degli appassionati. È curioso notare, a tale proposito, come il peggior nemico dei lemming, nel mondo reale, sia proprio il gufo, che Psygnosis aveva adottato come simbolo all'interno del proprio logo societario.

LA STORIA DI...
JET SET WILLY

Matthew Smith fa da cicerone per un tour guidato della sua più famosa creazione: la casa di Jet Set Willy

FORMATO ORIGINALE: **ZX SPECTRUM** PRODUTTORE: **SOFTWARE PROJECTS** SVILUPPATORE: **MATTHEW SMITH** ORIGINE: **INGHILTERRA** DATA DI PUBBLICAZIONE: **1984**

Willy il minatore si trova in bagno. È ubriaco e ha un disperato bisogno di dormire, ma la sua tirannica donna delle pulizie, Maria, ha bloccato la strada che conduce alla stanza da letto padronale. Maria batte il piede nervosamente e con un eloquente movimento del braccio impone al suo datore di lavoro di raccogliere tutta la sporcizia disseminata nella notte di bagordi prima di coricarsi e smaltire in tranquillità la pesante sbornia. La festa è finita e gli amici se ne sono andati da un pezzo.

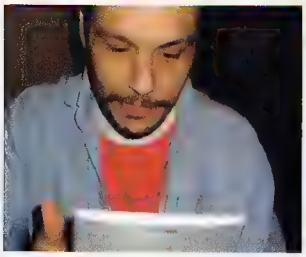
Matthew Smith non si trova in bagno, ma nella cucina della sua gelida casa, intento a scaldarsi vicino ai fornelli in questa mattinata invernale. Dopo i saluti di rito, Smith si dirige verso il salotto per mostrare un DVD che illustra una partita a *Jet Set Willy*, il suo ambizioso seguito a *Manic Miner*. Il video parte dalle primissime battute del gioco e arriva fino alla sequenza finale, permettendo al designer di parlare a ruota libera.

"Sì, ho realizzato il bagno e la stanza 'Top Landing' per primi, facendo gran parte del testing lì", ricorda Smith. "E assicurandomi che le scale funzionassero e tutte le creature si muovessero come dovevano". Smith indica un Ladder Bug, un blob viola dotato di gambe allungabili e dall'aspetto non troppo intelligente: lo sviluppatore gli ha affibbiato quel nomignolo perché il design deriva da quello delle scale realizzate per *Manic Miner* (ah, gli anni '80). A Matthew scappa un sorriso quando sullo schermo compare il coltellino svizzero roteante, ma è solo entrando nella cucina che si anima davvero. "Andre!", esclama con entusiasmo, come se stesse salutando un vecchio amico. "Andre proviene da un giochino che avevo realizzato per la rivista 'Computer & Video Games': un listatino chiamato *Andre's Night Off*" conclude, spiegando che nel realizzare il cuoco folle armato di mannaia si è ispirato ai numerosi programmi televisivi di cucina di quel periodo.

Willy passa per la scala posteriore e arriva alla dispensa, in una sezione che Smith ha 'preso in prestito' dalla grotta dei Wacky Amoebatrons di *Manic Miner*, ma dividendola su due stanze. Il passaggio dall'una all'altra avviene all'istante. "Il codice di *Jet Set Willy* era ottimizzato, ma non compresso", spiega Smith: "Quello di *Manic Miner* non era nemmeno ottimizzato: ogni cosa stava in memoria tutto il tempo, 1K per ogni schermo. Ma con *JSW* sono arrivato ad avere solo 256 byte per ogni stanza. La gente rimane stupita da quante stanze sia riuscito ad infilare, ma *Jet Set Willy 2* ne aveva il doppio".

> "La bottiglia rotta appena recuperata vale doppio. Smith scuote la testa. "Cristo, devo aver messo due oggetti uno sopra l'altro"

Il minatore è ora impegnato a perlustrare la spiaggia, saltando sopra i granchi mezzi sepolti nella sabbia e scoprendo con gaudio che



LA CASA STREGATA?

La trama di *Jet Set Willy* si basa sulla premessa che Willy sia diventato miliardario grazie al proprio lavoro di minatore in *Manic Miner* e che stia ora scialacquando la propria fortuna. Viene spontaneo chiedersi se non ci sia un qualche parallelismo con l'esperienza di Smith in quel glorioso periodo di inizio anni '80. "Ho guadagnato 30.000 sterline [circa 44.000 euro] con *Manic Miner*, ma quando sono riuscito ad avere quei soldi da Bug Byte, me ne dovevano già altre 30.000, perciò... è vero, ho speso un sacco di quei soldi in alcol, donne e moto", ammette Smith (in foto). "Ma non ho mai visto una lira per *JSW*, anche se ha venduto oltre mezzo milione di copie su Spectrum, e questo senza contare le vendite all'estero. Volete sapere se c'è della morale nella storia di Willy? Be', doveva essere così, se avessi completato il terzo capitolo, *Miner Willy Meets The Taxman*. Dalle stalle alle stelle e di nuovo alle stalle".

Smith aveva già iniziato a lavorare sul capitolo successivo della trilogia, un platform a scorrimento ambientato in dieci uffici del fisco, uno sopra l'altro, di differenti epoche storiche a partire dai Romani, i primi tassatori. Lo sviluppatore ha ancora l'idea che gli frulla per la testa ed è sicuro che potrebbe facilmente convertirla su Game Boy o su qualche piattaforma mobile. C'è qualche nostalgico interessato a finanziare l'ultimo capitolo del personaggio più famoso dell'era Spectrum?

Il demone era davvero minaccioso, considerando che Smith aveva a disposizione solo un colore e quattro frame di animazione a creatura. La stella avrebbe dovuto essere capovolta

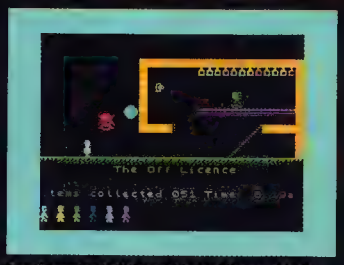
la bottiglia rotta appena recuperata vale doppio. Smith strabuzza gli occhi e poi scuote la testa. "Cristo, devo aver messo due oggetti uno sopra l'altro...". La rabbia passa presto quando Smith ha la possibilità di spiegare il funzionamento della liana che oscilla sopra la testa di Willy. "È la mia parte preferita del gioco", dice illuminandosi. "L'unica cosa di *JSW* che preferisco rispetto a *Manic Miner*. Avevo una tabella numerica e levavo un po' di numeri alla volta per farla ondeggiare realisticamente. Ma poi ho finito i numeri, perciò ad un'estremità ha questa leggera curva. 'Non ho voglia di pastrugnarci ancora' pensai all'epoca. Mi piace quella curvetta".

Mentre il suo creatore sfodera un sorriso in versione XL, Willy supera la piscina e arriva alla 'Banyan Tree', una stanza dal livello di difficoltà talmente brutale da essere ritenuta impossibile da completare dai giocatori meno esperti. Smith ammette che la stanza fosse 'fottutamente complessa' e nel descrivere il metodo per superarla con successo offre uno scorcio sul processo di playtesting. "Ho testato ogni stanza per essere sicuro che fosse completabile (e per questa mi ci sono voluti giorni). Ma una volta dimostrato che uno schermo era superabile, per me era ok. Poteva finire nel gioco. Ecco perché non ci sono eventi casuali in *JSW*. Ogni elemento si resetta quando entrate in una stanza, tutte le frecce arrivano dallo stesso posto nello stesso istante e tutte le creature si muovono secondo un pattern prefissato. Era fondamentale per il modo in cui avevo impostato il rilevamento di collisione: se due oggetti *qualsiasi* si scontravano su schermo, il giocatore moriva".

Progettare, programmare e testare da soli era pratica comune più di vent'anni fa. Smith stesso ha disegnato a mano le stanze su fogli enormi di carta millimetrata, sei per ogni foglio (lo sviluppatore ha conservato questi bozzetti, ispirati a una delle case più famose disegnate da Frank Lloyd Wright, fino a metà degli anni '90, anche se il cane di sua madre ci aveva urinato sopra qualche anno prima), portando tutto a video attraverso un Tandy TRS-80 Model 4. Tutto il codice veniva realizzato su questa macchina, prima di essere 'strizzato' (un termine che Smith usa con preoccupante frequenza) sulla piattaforma di destinazione prescelta: uno ZX Spectrum.

"Alla fine ci mettevo un minuto per un cambiamento della grafica e due minuti se dovevo modificare una linea di codice e lavorare in linguaggio macchina", ricorda Smith con orgoglio. "Poi dovevo passare sullo Spectrum e vedere se il tutto funzionava e se valeva la pena tenerlo. Già, era un processo lento e di sicuro non ha aiutato il fatto che non avessi un editor, come nel caso di *Manic Miner*. C'è voluto un po' e stavo davvero per perdere la pazienza...".

A differenza del primo best-seller di Smith, *Manic Miner*, creato in una paurosa sessione di sole otto settimane, programmando di notte quando ancora abitava nella casa della madre, nella campagna inglese, lo sviluppo del seguito ha richiesto otto lunghi, penosi mesi. Smith aveva abbandonato il suo vecchio publisher, Bug Byte, dopo che questo aveva ritardato eccessivamente il pagamento delle royalty di *Manic Miner*, arrivando a fondare Software Projects insieme ad un altro ex-impiegato, Alan Maton. "Continuavo a programmare a casa di mia madre", ricorda. "Anche se ero il direttore di Software Projects, non andavo mai in ufficio. Alan passava a trovarmi quasi tutti i giorni e si piazzava dietro di me, dandomi fastidio".



Con il termine 'off licence' in Inghilterra si indicano solitamente i negozi di alcolici. "Mi piaceva alzare il gomito all'epoca", dice Smith sorridendo

Nel frattempo Willy si trova sul parapetto, in una sezione della casa chiaramente ispirata dal classico *Hunchback*, impegnato a superare una guardia armata di lancia. "A dire il vero, quello dovrebbe essere Dave Ward", dice Smith indicando una sentinella nella schermata successiva. Ward è stato il fondatore di Ocean Software, nome storico dell'era 8bit, ma prima ancora ha dato i natali a un'etichetta dalla vita alquanto breve chiamata Spectrum Games Limited, publisher per cui Smith ha realizzato un clone di *Pac-Man* per VIC 20.

La casa di Willy è zeppa di simili riferimenti al mondo reale di Smith. La stanza 'We Must Perform a Quirkafleeg' è un omaggio a uno dei suoi

Secondo una rivista dell'epoca, usando un cheat apposito era possibile far arrivare una barca che avrebbe portato Willy su isole misteriose. Era una palla colossale, ma Derek Rowson la trasformò in realtà in *Jet Set Willy 2*

La torre d'osservazione della casa di Willy prende spunto dalla St John's Tower del paese natale di Smith: un altro collegamento fra vita reale e virtuale

fumetti preferiti, i Freak Brothers di Gilbert Shelton, mentre 'Emergency Generator', col suo maiale volante, è un palese tributo alla cover di 'Animals' dei Pink Floyd. Difficile capire come conigli piroettanti, gelatine ributtanti e ogni sorta di oggetto inanimato sia riuscito a lasciare un segno nella vita quotidiana di Smith, per poi finire in *JSW*. "Potrebbe essere stata colpa di certi funghi", suggerisce.

Il che spiegherebbe anche quella creatura per metà Centipede e per metà Pac-Man che vive nell'attico di Willy. Un insetto agghiacciante situato nelle vicinanze di un altro bug, molto più minaccioso. "Non c'è error checking nel codice, quindi tutti i dati dovevano essere perfetti", confessa Smith. "Ci sono 60 stanze, ma la memoria ne poteva contenere 64, solo che non riuscivo proprio a far funzionare le ultime quattro. Credo che il problema fosse nel driver dell'hard disk del Tandy, che spediva tutto nei banchi di memoria più alti, quando il manuale diceva che invece avrebbe caricato tutto in quelli bassi, e finiva così per sovrascrivere proprio quelle quattro stanze. Mancavano ormai tre giorni prima di andare in duplicazione e pensai che 60 stanze erano comunque il triplo di quelle di *Manic Miner*, quindi le lasciai fuori dal gioco, ma è ancora possibile saltare in una delle 'stanze morte' per sbaglio. Bisogna farlo in questa zona vicino al Mega Tree [Smith indica con la mano, in maniera molto generica, una zona sulla destra]: penso che ci sia una freccia che finisce fuori dallo schermo o qualcosa del genere, che fotte ogni cosa nel caso si decida ti tornare nell'attico subito dopo. Mi dispiace. Non mi sono sforzato eccessivamente per risolvere quel problema... era troppo vicino alla fine".

Le 'stanze morte' non vanno confuse con 'la stanza della morte', altresì nota come 'Entrance to Hades', una zona inquietante il cui unico scopo era quello di sottrarre vite ai giocatori troppo curiosi. Le numerose maschere sataniche, ispirate ad Eddie (lo zombie mascotte degli Iron Maiden), trovano il proprio contraltare nell'iconografia religiosa presente nella cappella della casa o nell'abbazia. "Quell'anno la TV aveva trasmesso la serie 'Brideshead Revisited', che aveva arricchito le mie nozioni su cosa potesse finire in una casa di campagna", suggerisce Smith.

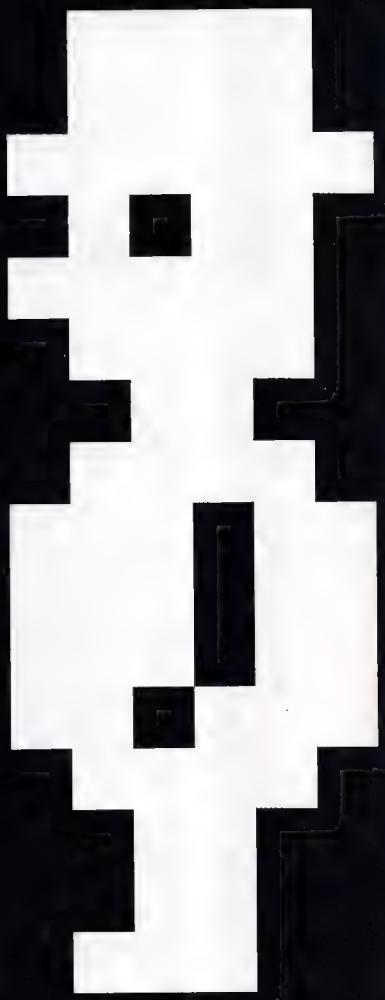
"Mi definisco un impressionista. Credo che nessuno sia riuscito a rappresentare qualcosa sugli 8bit come ho fatto io"

Mentre Willy scala il Mega Tree, un'idea che avrebbe portato Smith a dare vita a un progetto (mai ultimato) negli anni successivi, è facile notare il fogliame sparso nella stanza 'Out on a Limb' a sinistra dell'albero. "Mi definisco un impressionista", afferma Smith con orgoglio. "Credo che nessuno sia riuscito a rappresentare qualcosa sugli 8bit come ho fatto io. È questo il segreto del mio successo... Dovrei realizzare degli sprite per i giochi su cellulare, anziché perdere tempo col 3D!", conclude afferrando l'N-Gage di fianco a lui, prima di rifilare una serie di insulti alla SIM card misteriosamente non funzionante.

Nel mentre, Willy ha recuperato 82 oggetti e si avvia verso l'ostacolo finale, 'The Nightmare Room'. Affrontato da molteplici incarnazioni della sua nemesi Maria (ispirata ad una donna greca che viveva nella casa di fronte a quella di sua madre) e da un piede gigante in puro stile Monty Python, il protagonista si trasforma inaspettatamente... in un maiale volante.

"Pensavo semplicemente che fosse divertente", spiega uno Smith sulla difensiva. "Il maiale era disegnato in modo tale da essere della stessa altezza e larghezza di Willy nei momenti cruciali. L'intero rilevamento di collisioni era progettato alla perfezione: ci poteva essere un po' di color clash a volte, ma si moriva solo quando i pixel venivano in contatto".

Completato il suo viaggio epico, Willy entra nella stanza da letto padronale, con Maria che lascia libero l'ingresso, ma si accorge che il suo stomaco non può contenere l'ingente quantità di alcol consumata la sera prima e si precipita a razzo verso il bagno. "Be', immagino che quello fosse il finale di molte delle mie serate all'epoca", sorride Smith mentre osserva il povero Willy con la testa infilata nel WC e le gambe che escono dalla tazza, scalciando selvaggiamente. "Guardate, la catenella del water sta persino facendo scendere l'acqua!".



PlayStation.2
ALPHA

TIME EXTEND

BEYOND GOOD & EVIL

FORMATO: **GC, PC, PS2, XBOX**
PRODUTTORE **UBISOFT**
SVILUPPATORE: **INTERNO (MONTPELLIER)**
ORIGINE: **FRANCIA**
DATA D'USCITA: **2003**

Ecco come una reporter d'assalto ha permesso a Michel Ancel di diventare il re della giungla

Una delle bizzarrie di quella creatura già di per sé anomala che è il videogioco è il fatto che molti titoli vengono ricordati per i motivi più assurdi. Per ogni capolavoro acclamato per le sue ambientazioni, per la sua meccanica innovativa o la sua estetica sperimentale, ci sono almeno una decina di titoli meno noti che vengono ricordati per qualche modalità di gioco folle, un bug particolarmente eclatante o un osceno Easter egg. Ma ancor più raro è un gioco destinato a rimanere negli annali per qualcosa che non ha nulla a che vedere con il codice vero e proprio, ma con la reazione che ha suscitato in qualcun altro.

Certo, *Beyond Good & Evil* andrebbe ricordato anche per altri motivi, quali Hillys, il suo nebbioso mondo di gioco, le aggraziate movenze della sua eroina Jade o le sottili tecniche narrative utilizzate dai suoi designer. Ma l'ingresso nella Hall of Fame del videogioco ha avuto luogo solo quando Ubisoft ha reso noto che è stato proprio giocando a *Beyond Good & Evil* che Peter Jackson, indiscusso re del botteghino, ha scelto lo sviluppatore con cui voleva lavorare al tie-in del suo film successivo, 'King Kong'. L'annuncio è stato talmente imponente che avrebbe potuto benissimo essere il parto di qualche reparto PR particolarmente intraprendente, ma la realtà è che si è trattato di un fatto unico e meraviglioso: ecco una persona in cima alla piramide dell'industria del divertimento che prende finalmente sul serio i videogiochi. 'Sul serio' non solo per fini economici, di branding o di marketing, ma come esercizio creativo.

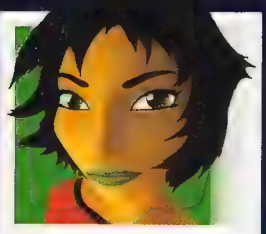
Ma cosa avevano le avventure della minuscola guardiana del faro per convincere Jackson che Ancel fosse in grado di domare un gorilla da due tonnellate? A prima vista la scelta potrebbe sembrare inusuale, dato che Jade e Kong non potrebbero essere più diversi, ma è proprio quello che Ancel è riuscito a fare con la sua eroina ad aver destato l'interesse di Jackson. Toby Gard, in un certo senso (distorto) il pioniere del femminismo nei videogiochi, ha sempre avuto parole di riguardo per Jade, definendola l'unico personaggio femminile post-Lara ad avere una vera personalità e individualità. Non che l'impresa sia così impossibile: le protagoniste femminili sono ancora una rarità, ed è ancora più raro che non si punti in maniera aggressiva sulla loro sessualità. Jade, con il suo look sobrio e lo sguardo serio, fa caso a sé. Ha una personalità distinta, un proprio lavoro e un proprio stile, e la sua attrattiva deriva dalla bellezza e dalla profondità del personaggio piuttosto che dalla taglia del suo reggiseno. Con un gran lavoro di character design, Ancel e il suo team hanno fatto in modo che il giocatore tenga davvero a lei, e dato che lei tiene al destino del suo mondo, automaticamente ci tiene anche il giocatore. Quell'insieme di capelli neri e rossetto verde fornisce un senso al ruolo del giocatore nel mondo virtuale, ne definisce gli obiettivi ed elargisce una motivazione per vivere la storia fino alla fine.

> **"Cos'aveva la guardiana del faro per convincere Jackson che Ancel fosse in grado di domare un gorilla da due tonnellate?"**

Detto questo, dovrebbe apparire piuttosto chiaro cos'abbia trovato Jackson in Ancel: uno sviluppatore la cui abilità come character designer, creatore di mondi e narratore lo rende la scelta ideale per il mondo del cinema. Il problema è che, ad un esame più attento, *Beyond Good & Evil* non offre una storia in grado di reggere l'appeal iniziale di Jade. La trama (con un pianeta terrorizzato dagli alieni e protetto da un esercito brutale e dittatoriale) sembra sottendere una storia dai punti oscuri e dall'ambiguità morale suggerita dal titolo, ma si dipana invece nello scenario piuttosto banale del 'mondo in pericolo'. Esiste un momento di promettente sofisticazione quando Jade entra in contatto con i 'terroristi' che sostengono esista un'alleanza fra esercito e invasori: a chi dovrebbe credere? All'esercito che dichiara di proteggerla o ai guerrieri della resistenza che mettono in dubbio le sue certezze? Ma la parentesi dura pochi minuti, dato che si scopre immediatamente che l'esercito è in realtà composto dai tanto odiati alieni rapitori di

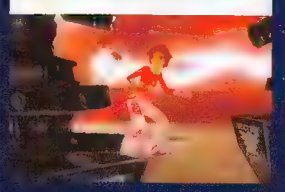
Le similitudini fra *Beyond Good & Evil* e *King Kong* sono chiare nei combattimenti: in entrambi i giochi Michel Ancel si sforza di preservare l'umanità dei suoi personaggi anche quando affrontano nemici enormi e fantastici

Il primo obiettivo di *BG&E* è quello di proteggere il faro dove abita Jade: questo senso di appartenenza e sicurezza acquisita dura poi per tutta la storia del gioco



BEYOND GOOD & EVIL 2

Come già descritto in queste pagine, lo sviluppo di *Beyond Good & Evil* è stato piuttosto travagliato: una presentazione sotto tono durante l'E3 del 2002, unita alla preoccupazione di Ubisoft legata al fallimento commerciale di titoli dalle simili ambizioni artistiche come *Ico*, portarono ad una revisione sostanziale di *BG&E*. Jade è passata dall'essere una teen-ager dall'aspetto innocente a una ragazza dal look militaresco con una forte determinazione come reporter di guerra. Il gioco è stato accorciato e limato dopo che Ancel è rimasto deluso dalle lunghe, vuote fasi di esplorazione di *The Legend of Zelda: The Wind Waker*. Non si sa molto altro su cosa sia cambiato nei 18 mesi che hanno preceduto il lancio di *BG&E*, ma Ancel è franco nel sottolineare quanto fosse demoralizzato il team dal dover rifare un gioco ormai prossimo al completamento. "Non abbiamo mai ultimato *Beyond Good & Evil*", ha dichiarato Ancel. "Questo è *Beyond Good & Evil 2*". Molti fan vorrebbero vedere il titolo nella sua forma originale, ma non disdegnerebbero un sequel vero e proprio. Difficile fare previsioni in questo senso: *King Kong* ha segnato un indubbio rialzo per le azioni di Ancel, e anche se *BG&E* è sempre stato considerato un fallimento, nessuno si aspettava che fosse un blockbuster: Ancel ha suggerito che il budget del gioco doveva garantire vendite per 1 o 2 milioni di copie. Ciò nonostante, la recente scelta di Ubisoft di affidarsi a nomi conosciuti e seguiti immediati rende improbabile la realizzazione di questo progetto.



bambini. Jade stessa è una semplice fotoreporter che non può sperare di sconfiggere gli oppressori con la forza bruta. Ella dovrà piuttosto usare la sua macchina fotografica per raccogliere prove in grado di supportare l'opera di propaganda della resistenza. Anche in questo caso la premessa è intrigante: finalmente un(a) protagonista che non ha dei super-poteri, ma solo una super-determinazione. Ma questa peculiarità viene meno man mano che il gioco progredisce, con le allusioni all'identità segreta di Jade e al suo destino segnato. Per non parlare del suo attacco speciale (potenziabile): quanto sarebbe stato maggiore l'impatto della storia se la protagonista avesse potuto contare unicamente sulla sua macchina fotografia e sulla propria arguzia per salvare il pianeta?

Quel che è peggio è che le crepe nel comparto narrativo si allargano analizzando il gameplay. *BG&E* propone un miscuglio classico delle avventure di questo tipo, un coacervo di esplorazione, fasi stealth, combattimento, platform, raccolta oggetti e minigiochi in cui nessuno di questi elementi in grado di spiccare sugli altri. Ancel, attento ad offrire un buon bilanciamento e ad evitare che nessun aspetto potesse compromettere il filo narrativo da lui creato, alla fine ha appiattito gran parte dell'interazione: i combattimenti sono volutamente monchi, le fasi di platform automatiche e monotone, l'esplorazione limitata per assicurare un progresso lineare, la raccolta oggetti tediosa, gli enigmi rudimentali nella loro semplicità, la componente stealth semplificata su basi ripetitive e i minigiochi innocui diversivi. Tutto si integra alla perfezione, sia chiaro, e non ci sono dubbi che Ancel abbia soddisfatto la propria ambizione di produrre un'avventura snella e lineare, ma non c'è nulla di memorabile, nulla di succulento in nessuna delle scene del gioco. È un titolo che si finisce con gioia, soddisfatti del tempo passato nel mondo di Jade, ma al cui completamento si fatica a ricordare un singolo combattimento, enigma o sezione stealth che abbia davvero lasciato il segno.

E questo, ironicamente, è più di ogni altra cosa il segreto di Ancel. Nel 'Making of' di *King Kong*, Jackson fa una distinzione molto chiara: non ha scelto Ancel per la sua abilità di romanziere. L'ha scelto per la sua abilità come narratore. E quest'abilità appare evidente nella Hillys di Jade. La prima cosa che colpisce è la coesione e la confidenza della sua visione. Hillys dovrebbe essere un miscuglio insensato, zeppo di contraddizioni: è un mondo che miscela modernità, elementi sci-fi e fantasy senza che ci sia il benché minimo tentativo di spiegare o razionalizzare la cosa. Jade comunica via e-mail e paga con la carta di credito, ma dialoga anche con gli animali e vola su una navicella. Queste idee trovano perfetta espressione in uno stile artistico tanto fedele all'architettura europea e alla *bande-dessiné*, quanto libero di volare sulle ali che la tecnologia concede. I bar e i canali della città principale sono disegnati con familiare affetto; gli squali, i maiali e gli esseri umani che li affollano rappresentati con semplicità e carattere. In un momento storico in cui molti designer si affannano nella rincorsa dell'iper-realismo, mentre altri sono al lavoro su visioni estremamente razionali di universi alternativi, il team di *BG&E* ha avuto il coraggio di presentare Hillys come pura invenzione, sicuro che il calore e la solidità di quel mondo assurdo sarebbe stato accolto a braccia aperte dai giocatori.

"Jade comunica via e-mail e paga con la carta di credito, ma dialoga anche con gli animali e vola su una navicella"

Altri giochi, comunque, hanno messo in scena mondi affascinanti senza riuscire ad attirare i giocatori (e i registi cinematografici) allo stesso modo di Ancel. Dove *Beyond Good & Evil* si differenzia dalla concorrenza è nei semplici trucchi usati per integrare il giocatore in quel mondo. Per essere un medium che si vanta dell'interattività, il videogioco è troppo spesso incapace di permettere ai suoi giocatori di avere un impatto duraturo sui mondi che esplorano. Con la nuova

I combattimenti sono semplici ma ben implementati, con Jade che si fionda da un nemico all'altro con invidiabile precisione. La sua abilità nella lotta ne compromette però la caratterizzazione come essere umano credibilmente fragile

La sezioni finali nella base spaziale sono inaspettatamente solide e spettacolari

tecnologia e team più grandi, i giochi di prossima generazione potrebbero essere i primi a presentare mondi ricchi e dettagliati in cui le azioni del giocatore abbiano effetti persistenti e variegati, ma il condizionale resta d'obbligo. Si tratta di un'impresa impegnativa e laboriosa che i giochi potrebbero non perfezionare mai. Eppure Ancel ha dimostrato che con qualche tocco qua e là, i giochi possono utilizzare le proprie limitazioni per rafforzare la sensazione che i loro mondi siano vivi e modificabili. Il minigioco principale di *Beyond Good & Evil* è la corsa sugli hovercraft, e le piste si snodano attraverso le principali aree giocabili. Nel bel mezzo delle sue investigazioni, Jade scopre che per infilarsi in una installazioni altamente sorvegliata deve imboccare una scorciatoia accessibile solo nel mezzo di quelle piste. È uno stratagemma semplice, ma davvero efficace: il giocatore esperto ha infatti, inconsciamente, etichettato quelle zone come tappezzeria, locazioni da vedere ma con cui è impossibile interagire. Allinearsi sulla griglia di partenza con altri sette piloti, sapendo che il proprio obiettivo non ha nulla a che vedere con la gara, riesce in maniera estremamente sofisticata a rappresentare il motivo per cui quel mucchio di poligoni nerocrinito sia assai più importante di quello degli altri NPC.

Il ciclo giorno/notte non avrà un impatto significativo sul mondo di gioco, ma aggiunge senz'altro atmosfera ai canali della sua città futuristica

Tocchi simili pervadono tutto il gioco. Man mano che le fotografie di Jade iniziano ad arrivare alla popolazione mediante il giornale clandestino della resistenza, il malcontento cresce, e i manifestanti si riuniscono nella piazza principale. Jade, la cui identità è ignota alla popolazione, è diventata un'eroina per loro: ne intonano il nome e ripetono i suoi slogan, inconsapevoli del fatto che la ragazza sia proprio di fronte a loro, ad assistere all'impatto delle sue azioni. È esaltante e un po' inquietante, ma è altresì una soluzione semplice ed efficace, sperimentata troppo raramente nei giochi moderni. Nel momento topico del gioco, quando Jade prende il controllo dell'antenna orbitante dell'esercito (misteriosamente non sorvegliata), la resistenza può trasmettere le sue foto in tutto il mondo, occupando gli schermi giganti che tappezzano la città e sostituendo la propaganda dell'esercito con la propria. Così, al posto dei 'notiziari' che hanno accompagnato l'avventura dal suo inizio, il giocatore può vedere le foto che ha scattato, con tanto di sfocature, teste per metà fuori dall'inquadratura e ogni altro errore commesso nel guidare la mano di Jade. Altro trucco semplice, ma che permette di elevare le immagini 'create' dal giocatore allo stesso livello dei contenuti resi disponibili dal team, rendendo la sua presenza all'interno del mondo ancora più importante.

È proprio questo che rende Ancel un narratore fenomenale, ed è questo che deve avere convinto Jackson nella sua ricerca di uno sviluppatore che potesse portare avanti la storia da lui narrata nella pellicola. Ancel non sarà il re degli sceneggiatori, non partorirà i personaggi caratterialmente più complessi di sempre e non avrà l'abilità di innestare meccaniche ludiche appaganti nelle esperienze che crea, ma è un maestro nel definire personaggi con una solidità indiscutibile. In un mondo virtuale (dove questi personaggi sono sotto il controllo diretto di chi li ha creati per molto meno tempo di qualsiasi altro medium), è una caratteristica d'importanza vitale. E, una volta fatto ciò, il designer può piazzare questi personaggi (e quindi il giocatore) in un mondo che sembri reale e che risponda alle loro azioni, a prescindere da quanto limitate esse siano. La prova della lungimiranza di Jackson è già sotto gli occhi di tutti e risponde al nome di *King Kong* (8 su 10, **VG**17).

Meriti del gioco a parte, la determinazione del regista nel voler lavorare con uno sviluppatore che privilegi il rapporto emotivo fra giocatore e protagonista su tutto ha attecchito solo grazie a *Beyond Good & Evil*. A prescindere dai risultati che eventuali collaborazioni future potrebbero portare, l'impatto del gioco può quindi essere riassunto nei ricordi di chi ha passato parecchio tempo nei panni di Jade, con orgoglio, soddisfazione e, forse, la più innocua delle infatuazioni.

Forum Videogiochi
Via Asiago 45, 20128 Milano
E-mail: videogiochi@futureitaly.it
Web: http://forum.gamesradar.it

Forum

VG17 (gennaio/febbraio 2006)

Sono trascorsi poco più di quattro mesi dal mio primo giorno in Dunemaul, il server-mondo in cui ho vissuto parte di un'altra vita. È stato intenso. Le amicizie che si sono create interessanti, diverse, plurime. Mentre i giorni passavano c'era chi si occupava di migliorare il mondo in cui amavo scorazzare in lungo e in largo.

Devo essere sincero, era una continua sorpresa. Il mio senso estetico era sempre appagato, innumerevoli i print-screen che ora formano un discreto album fotografico. Amavo trovare angoli particolari da cui vegliare o effettuare inquadrature di un certo livello artistico. Ma oltre ad essere a caccia di ricordi mi sentivo un vero e proprio cacciatore. Mi appartavo, sapevo attendere e al momento opportuno balzavo fuori per uccidere senza pietà il mio nemico, l'alleato.

Sono appartenuto all'orda per quattro mesi, e finché è durato è stato incredibile. Poi il velo si è rotto, l'illusione svanita. I miei bisogni di giocatore di lunga data si sono ritrovati inappagati e tragicamente inappagabili. Essere giocatore di lunga data significa avere almeno 20 anni di esperienza videoludica alle spalle e quindi un lavoro e nel mio caso una famiglia. Tutto ciò si traduce in poco tempo per giocare e molte pretese.

World of WarCraft richiede tempo, sappiatelo, ed io non ne ho abbastanza. Le mie brevi sessioni di trenta minuti/un'ora al giorno non erano assolutamente sufficienti. Una sessione di gioco richiede almeno due ore per cominciare ad essere appagante. *WOW*, inoltre, non riesce a compensare questa necessità di tempo con una profondità narrativa. La storia la scriverete voi, sarà la vostra storia a dover essere interessante. Una vostra biografia, o meglio, del vostro alter ego, sarà la trama del vostro giocare. I colpi di scena non ve li creerà nessuno, nulla è già scritto. Questo si traduce in pregi e difetti. L'eccessiva libertà potrebbe tradursi in mancanza di spessore o anche in un gioco che richiede più tempo che abilità (i giochi impegnativi sono ben altri).

WOW deve essere giocato per essere capito. Deve essere provato per essere giudicato. Perderlo potrebbe essere un peccato. Ma giocarci troppo significa perdere altri prodotti più stimolanti. *WOW* sta a voi, a come deciderete di viverlo, a ciò che gli chiederete, a ciò che vi aspettate.

Io ho smesso. Ogni tanto ci penso, sono dispiaciuto, ma ho bisogno di un ritorno più immediato, di una trama profonda che da solo non so costruirmi, oppure di un gioco che richieda un mio impegno almeno medio in termini di abilità.

Se vedo *WOW* come il mio primo MMORPG mi chiedo se sarò pronto per affrontarne un secondo. La mia unica salvezza sono moglie e figli che mi assicurano un ritorno dal non-mondo.
[Anonimo]

Dove il tradizionali giochi offline e online sono strumenti per il divertimento, il primo assimilabile ad un giocattolo (da tirar fuori per estemporanei sollazzi domestici), il secondo ad una partita a guardie e ladri nel parcheggio dietro casa, il MMORPG è di fatto una seconda vita (del resto cos'è la vita se non un sofisticatissimo MMORPG?). C'è gente che si innamora online, che si sposa online, che fa soldi (veri) online e che può anche arrivare ad uccidere offline per risentimenti maturati online. Il MMORPG non è altro che un luogo di incontro/scontro fra esseri umani fondato sulle medesime regole del vivere quotidiano. Il confine fra reale e virtuale si fa quanto mai sottile quando il secondo si limita a vestire di grafica computerizzata le dinamiche sociali del primo. Ma si sta divagando.

Le carenze in termini di sfida e narrazione sono tipiche del MMORPG: il suo obiettivo non è offrire un'esperienza 'preconfezionata', ma i presupposti per crearsela da soli. Il che richiede una quantità di tempo ed energie che un normale videogioco non pretende. E allora, se hai scelto di non insistere, non farne un dramma. Hai guadagnato più tempo per *giocare*.

"Questo tipo di discriminazione non fa bene al mondo dei videogiochi, e nemmeno a loro che si perdono simili capolavori. È ora di abbattere queste barriere"

Vi scrivo perché ho un rospo in gola da troppo tempo e adesso tramite voi vorrei riuscire a sputarlo fuori. La goccia che ha fatto traboccare il vaso è stata la lettera di Alessandro Bacchetta nel numero 16 di **Videogiochi**.

Nella lettera ci racconta della sua vita videoludica, da cui deduco che la sua passione per i videogiochi sia strettamente legata alla cara Nintendo. Sinceramente ho la nausea, non ne posso più di sentire parole simili, di persone che sostengono che solo la Nintendo crea veri giochi, sia originale (questo è un po' vero), che le altre fanno solo giochi commerciali (questo in parte è vero), ecc. È ora che qualcuno dica ad Alessandro e a tutti i sostenitori (nostalgici) di Nintendo che il videogioco va fruito indipendentemente dalla piattaforma su cui gira. Non è la console a renderlo apprezzabile, ma il lavoro dello staff che si è adoperato per la sua realizzazione. La console altro non è che un involucro vuoto. Poi che questo involucro sia stilizzato (PS2), essenziale (GameCube), imponente (Xbox) o personalizzabile (PC) è un discorso puramente estetico. Chi è veramente un appassionato di videogiochi non può cestinare giochi come *MGS*, *Devil May Cry*, *Tekken*, *Silent Hill*, *Jade Empire*, *Halo*, *Ninja Gaiden*, *Doom* o *Half-Life 2* solo perché non girano sulla console Nintendo. Questo tipo di discriminazione non fa bene al mondo dei videogiochi, e nemmeno a loro che si perdono simili capolavori. È ora di abbattere queste barriere e di unirci tutti insieme sotto la bandiera del divertimento gridando 'VIVA IL VIDEOGIOCO, LUNGA VITA AL VIDEOGIOCO'.
Berserker79

È incredibile quante volte si renda necessario ribadire una simile ovvietà. Quando pensi che il videogiocatore sia maturato, sia andato oltre il marchio, il brand, la console della casa X, ti scopri a leggere 'prese di posizione' che credevi di esserti lasciato alle spalle. La qualità della produzione 'importante' di Nintendo è incontestabile, ma elevarla a sola e unica per cui valga la pena di coltivare questa passione è sintomo di un'imbarazzante cecità. La speranza è che si tratti solo di una moda passeggera. No eh?

ONLINE FORUM
Brevi estratti dal forum di discussione ufficiale di Videogiochi

Topic: Distribuzione di Videogiochi
Abito in un paesino della bassa modenese (Concordia sulla Secchia) e Videogiochi non mi arriva, lo trovo solamente a Modena. C'è modo di farlo arrivare pure da me?
For the Spear [ITA]

Abbonati!! Risparmi pure!
Illuvatar

Il progresso estetico del videogioco sarebbe irrilevante secondo Rinaldo Montalenti, ma lo sarebbe altrettanto se Nintendo non avesse deciso di ritirarsi dalla corsa verso il fotorealismo? Ma soprattutto, perché il progresso tecnologico viene da molti interpretato come latore di un mero arricchimento estetico? E la fisica? E l'intelligenza artificiale? Non sono anche queste figlie dell'evoluzione hardware? Non hanno anch'esse un ruolo nel gameplay?

Cari amici, sono un cinquantenne che iniziava ad essere stanco del videogame, per oltre vent'anni mio passatempo preferito e miglior cura contro lo stress. Queste next-generation non mi promettevano nulla di buono... Grafica HD? Potenza enorme? Tutto ok, ma che ci faccio senza l'emozione? Pensate che una Ferrari più dettagliata che corra su una pista più verosimile sia molto meglio di un *Gran Turismo* del 1999? Solo per gli occhi, forse, ma non certo per il cuore.

Centinaia di lettere ci parlano di guerra tra console, Nintendo difference e quant'altro. Io sulla Nintendo ho la mia opinione. Le uniche emozioni le ho vissute con lei. Solo *Ico* su PS2 mi ha dato altrettanto. Ma è l'unico titolo che davvero possedeva quella magia che è solo di casa Nintendo. Con il DS si è capito qualcosa di Nintendo difference. Certo la PSP è bellina, è potente e fa tante cose, ma come concetto di console è l'ennesimo tentativo di portare in piccolo ciò che abbiamo già in salotto. Nulla di nuovo. Il DS cambia, invece, il modo di giocare. Io non amo i portatili, e quindi non ho preso né l'uno ne l'altro, ma li ho provati entrambi e ho visto che non c'è paragone. Intelligenza e inventiva contro potenza pura. Voi per chi fareste il tifo?

Ed eccoci arrivati ad oggi, 16 settembre! Già avevo scritto qualche lettera, dove dicevo che la Revolution era l'unica console che mi incuriosiva! Xbox 360 e PS3 potevano andare a quel paese con i loro monster-chip! Era il mistero delle idee in lavorazione che mi affascinava. Niente filmati-bluff, niente grandi presentazioni. Che classe ragazzi! Chi ci ama ci ha seguiti fin qui, chi ci ama ci seguirà. Ed ecco oggi la news: il nuovo joystick telecomando della Revoluton! L'azzardo stilistico del joystick PS3 diventa preistoria e voleva essere il futuro. Mille idee di nuovi stili di gioco mi balenano davanti agli occhi. Nintendo difference? È tutta qui: non è la grafica della Ferrari che deve necessariamente migliorare, ma è l'interazione e la partecipazione al gioco che deve cambiare, se davvero vogliamo ancora provare nuove emozioni. Il prossimo *Zelda* su Gamecube sarà sicuramente migliore di tutti i giochi Xbox 360 messi insieme, ma non oso pensare cosa sarà lo *Zelda* successivo su Revolution! Grazie Nintendo.

Rinaldo Montalenti

"Pensate che una Ferrari più dettagliata che corra su una pista più verosimile sia molto meglio di un *Gran Turismo* del 1999? Solo per gli occhi, forse"

È indubbio che il nuovo approccio di Nintendo all'interfaccia di controllo darà luogo a 'nuovi videogiochi', ma è davvero nel 'come si fa' l'unica soluzione alla presunta obsolescenza di 'cosa si fa' nel videogioco?

Non ricordo più quando é stata l'ultima volta che ho scritto ad una rivista di videogiochi e confesso di esserne un po' emozionato. Ormai da anni ho smesso di spendere cifre improponibili tra riviste, manga, videogiochi, giochi di ruolo e quant'altro, vuoi per ristrettezze economiche dovute all'acquisto di casa, vuoi anche per il tempo che passa (ho 30 anni) e che non permette più di dedicarsi tanto ai propri passatempi preferiti.

Tuttavia l'unica spesa che mi concedevo ancora fino a circa il 2002/2003 era Edge, "the caviar of videogame magazines", come lessi una volta nell'angolo della sua rubrica della posta, che mi facevo arrivare dall'Inghilterra al costo di circa 16 euro se non ricordo male. Poi tagliai anche quella spesa e cominciai a seguire molto più da lontano il mondo dei videogiochi.

Poi pochi giorni fa mi é capitato di vedere **Videogiochi** in edicola e mi ha subito colpito l'impostazione grafica di copertina che mi ricordava l'amata e mai dimenticata Edge. Poi ho notato che la casa editrice é la Future Italy (sorella della Future UK che pubblica Edge, appunto), e i dubbi si sono sommati nella mia mente. Mi sono ricordato di una chiacchierata come un mio vecchio amico e vostro editor, Andrea Fattori, sull'opportunità in futuro di fare una edizione italiana di Edge, anche se la considerava un prodotto di elite e quindi di nicchia. Poi i miei dubbi sono diventati certezza dopo aver visto il vostro sito web, dove a chiare lettere si dice che videogiochi prende a piene mani da Edge e può quindi esserne considerata l'edizione italiana!

Be', devo ammettere che ho fatto fatica a contenere la gioia e mi sono precipitato in edicola a comprare il numero di gennaio/febbraio e la qualità é la stessa della fantastica rivista che compravo e il prezzo é decisamente più abbordabile uscendo anche ogni due mesi. Poi ho analizzato **Videogiochi** nel dettaglio e mi sono reso conto degli ottimi pezzi dei collaboratori italiani che arricchiscono la rivista, tra i quali ho riscoperto con le lacrime agli occhi anche Matteo Bittanti! Il mitico MBF di Zzap! Non ci potevo credere! Mi sono venuti in mente i primi anni '90 con Bittanti che scriveva su Game Power (e come non ricordare anche Tiziano 'Apecar' Toniutti). Ci vorrebbe proprio l'angolo della Zia Marisa riproposto in versione 2006!

Allora ero uno studente brufoloso. Adesso invece faccio il sistemista in una multinazionale. Vabbe', ma sono altri tempi e i miei deliri diranno ben poco ai vostri lettori di oggi. Ad ogni modo complimenti, complimenti e ancora complimenti per la vostra fantastica rivista che ha appena acquisito un nuovo affezionato lettore.

Roberto Macchi

Topic: Voti...

Allora ragazzi, leggendo l'ultimo numero di Videogiochi mi sono fatto una domanda: in una rivista del genere, che analizza il medium come una forma artistica, hanno ancora senso i voti? Secondo me questi sono indispensabili su alcune riviste (tipo PSM, NRU o comunque le riviste 'ordinarie'). Su Videogiochi i voti sono per me inutili. "E poi di cosa si discute sui forum?", si diceva nella posta. Delle recensioni :)
Pulcinella89

È da tempo che profetizzo un'eliminazione del voto. E poi non credo che la maggior parte dell'utenza sia pronta per questo passo. Conosco persone che comprano la rivista, guardano a che numero di pagina c'è la recensione del gioco che aspettano da tempo, vedono il voto senza leggere un'acca, e se è minore di 8 lo bistrattano o, nel peggiore dei casi, lo scaricano.
Soulseater

Ma certo che è strano. Certe volte guardi la rece e pensi una cosa. Guardi il voto e sembra tutt'altro. Mah.
Lord of Kaos

Perché un numero non dà un giudizio unico e inequivocabile in quanto il 'valore' è ottenuto prendendo in considerazione parametri che a loro volta non possono essere racchiusi (riassunti) in un valore certo.
Maxlee

Io sostituirei i voti con un aggettivo, a libera scelta. Per esempio si sarebbe potuto votare il non votato *Elektroplakton* come 'Fresco', un *Nintendogs* come 'Adorabile' o un *PDZ* come 'Burroso'.
Sydney

Secondo me Videogiochi sarebbe la rivista adatta per fare il rischioso tentativo di eliminare i voti dalle recensioni. IMHO chi si spulcia alla morte Videogiochi, come me, non aspetta altro che una cosa del genere. Anche perché mi sono reso conto che su questa faccia del forum è venuta fuori molto spesso (anche da parte mia) la velata richiesta di una reinterpretazione delle recensioni. Videogiochi senza voto è un'utopia, ma sarebbe una svolta, sempre IMHO ovviamente.
Minno84

Suggerirei a questo punto di mettere alla fine di ogni recensione una foto in alta definizione del recensore con un'espressione che riassuma la valutazione del gioco
Koji Kabuto

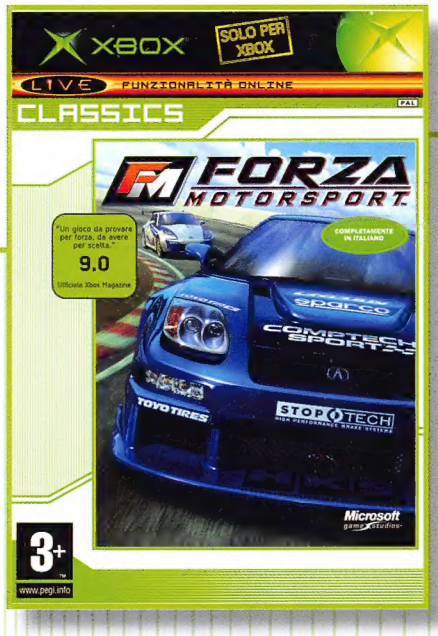
LOL

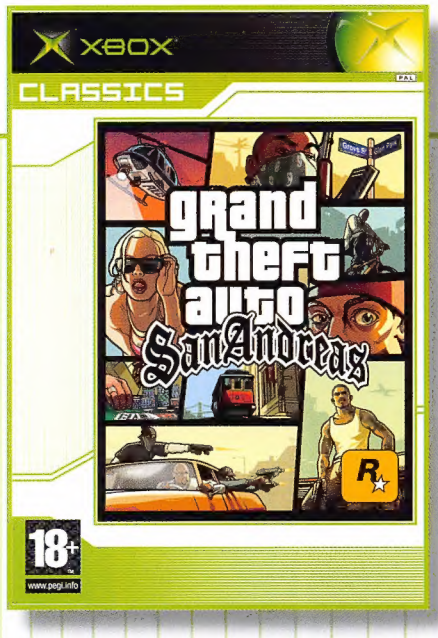
Nel prossimo numero

Videogiochi 19
in edicola ad aprile

XBOX CLASSICS

Da oggi puoi vivere le avventure più emozionanti ad un prezzo mai visto! AFFRETTATI!





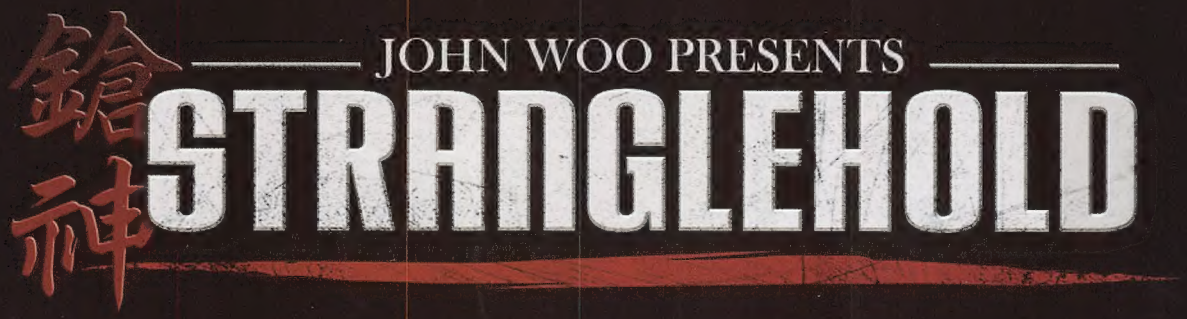
Solo €29.99*

http://www.xbox.com/it-IT/games/classics/

*prezzo stimato al pubblico IVA inclusa

© 2006 Microsoft. Tutti i diritti riservati. Tutti i marchi e marchi registrati citati sono di proprietà delle rispettive società

xbox.com



gamesradar.it

Future
MEDIA WITH PASSION

60018
9 771723 334000

BIMESTRALE - POSTE ITALIANE SPA - SPED. IN A.P. - D.L. 353/2003 (CONV. IN L. 27/02/2004 N.46) ART.1, COMMA 1, DCB MILANO - DISTRIBUZIONE PARRINI